

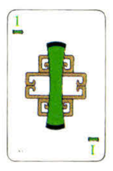
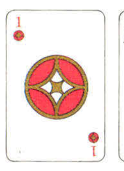
Nº 45 BIMESTRIEL 22 F
ISSN 0247-1132
JEUX & STRATEGIE
LOTO
LES GRILLES POUR AVOIR AU MOINS 3 BONS NUMEROS
FIGURINES
CE QU'IL FAUT SAVOIR
JEUX MICRO
LES SECRETS DE SENTINEL
GRANDEUR NATURE
UNE BOMBE ATOMIQUE DANS PARIS
M 2543 - 45 - 22,00 F
3792543022003 00450

Mhing®

LE JEU DES SUPPLICES EXQUIS

Honorable joueur, soyez le bienvenu dans le jeu des Empereurs.
Que le grand dragon rouge vous soit favorable et que le vent d'ouest vous assiste!
Mhing - ce jeu si simple que vous en saisirez les règles en quelques minutes - Mhing va bientôt vous mettre au supplice.
Vous aller combiner des tactiques inédites. Jouer du bluff et de l'effet de surprise. Vous passionner à ces enchères subtiles où la moindre inattention peut vous être fatale. Passer par des délices d'exaltation et des terreurs exquises...
Gloire à Mhing, le nouvel héritier des jeux chinois millénaires. Et puisse votre supplice être impérialement exquis!

En vente chez les détaillants spécialistes et dans les grands magasins.








1 R5 GT TURBO A GAGNER.
1er TOUR DE FRANCE SUR MINITEL
LECTEURS
DE JEUX & STRATEGIE
GRETEL VOUS LANCE UN DEFI.
Jeu de rôle ? Il y a de ça
Jeu de réseau ? Aussi...
Battez-vous contre nos ordinateurs préférés (sans les casser... merci), et entre vous, vous pouvez vous aider, ou vous contrarier
Un jeu... qui roule, tout l'été.
Gretel
3615 CODE GRETEL
Illustration non contractuelle MARCO STRASBOURG


CHILL
INITIATION AU JEU D'EPOUVANTE
CHILL
CHILL
CHILL
CHILL
LE BAYOU DE LA MORT
CHILL
EXTENSION
AU JEU D'ÉPOUVANTE

LE JOURNAL DE JESSIE

COMPTEZ LES MOUTONS...

Ah, le beau problème! Vous avez apprécié? Non? C'est peut-être que vous n'avez pas "bien" trouvé.
Je vous répète l'énoncé:
Un fermier possédait des moutons blancs et des moutons noirs, au total soixante-treize. A son fils, récemment marié, et qui allait le quitter, il décida d'offrir une partie de son cheptel. Il aligna les moutons blancs d'un côté, les moutons noirs de l'autre, pour mieux les compter. Il choisit alors pour son fils le premier huitième du troupeau blanc plus les deux derniers tiers du troupeau noir. Son fils ayant reçu seize moutons, pouvez-vous me dire combien il y avait au départ de moutons blancs et de moutons noirs ?
La solution? SOIXANTE moutons blancs et TREIZE moutons noirs. En effet, le premier huitième de SOIXANTE est S et les deux derniers tiers de TREIZE sont EIZE. Ce qui fait bien SEIZE!!
Magnifique, parce qu'avec le calcul, on arrive au même résultat! Exactement 60,308 et 12,692 mais je vous avais prévenus qu'il fallait arrondir! J'suis sûre que vous n'aviez pas tous saisi la subtilité de la chose. Non?



EXCUSES... MAIS...

Je crois que j'ai fait beaucoup de peine à Roger Guenzi de Montreuil. Vous vous souvenez, il m'avait envoyé un petit casse-tête avec une histoire de panneaux kilométriques. Et puis, un lecteur belge m'avait fait remarquer que ce problème se trouvait tel quel dans un reccueil de Pierre Berloquin. Je m'étais fâchée tout rouge et, très en colère, j'avais traité de lamentables de telles pratiques de misérables pompeurs. Roger Guenzi m'a gentiment écrit pour me faire remarquer qu'il connaissait ce casse-tête depuis plus de quarante ans et qu'il n'acceptait pas bien d'être traité de "pompeur". Evidemment, je lui fais confiance et le prie de croire à mes plus sincères excuses.
Il n'en reste pas moins que ma colère était tout à fait justifiée même si c'est un innocent qui en a fait les frais! Car, je peux vous l'assurer, des vrais "pompeurs", il y en a! Je suis bien placée pour savoir que les véritables "inventions" sont très rares dans le domaine. Un problème peut être réellement "réinventé" ou resurgir inconsciemment d'un coin de sa mémoire où il était enfoui. Mais il m'arrive de trouver dans mon courrier des reproductions intégrales de jeux déjà publiés. Je continuerai à traiter de misérables ceux qui recopieront la page 38 d'un bouquin qu'ils ont acheté la veille dans l'espoir de gagner un abonnement.

DEUX HEURES DE COLLE!

C'est la punition que je m'inflige après l'enquête sur "le jeu à l'école" (n°44)!
Tous les renseignements que je vous ai donnés étaient bons sauf sauf... ceux des Echecs. Heuh... c'est que... entre le bouclage de l'enquête et la parution de votre cher magazine, il y a eu des élections à la Fédération Française! Et patatras! Les personnes que je vous avais conseillé de contacter ont perdu! Bref, tous mes renseignements pratiques... ils n'étaient plus pratiques du tout!
Alors voici l'adresse dont je dispose pour le moment:
Fédération Française d'Echecs: 4, rue Xavier-Marmier, Bât C1, 25000 Besançon. Tél: (16) 81 51 01 26.
C'est moins détaillé qu'avant (forcément ils viennent d'arriver et faut tout organiser), mais on vous donnera tous les renseignements souhaités. Et puis tiens, pour me faire pardonner, je vous donne aussi les coordonnées de la Ligue d'Ile-de-France: 33/37 quai de Grenelle, 75015 Paris. Tél: (1) 45 78 98 43.

SOMMAIRE 45

JEUX & JOUEURS

infos: beau printemps pour les échecs, le salon des Jeux de réflexion, etc .... p. 8
magazin: 20 jeux au banc d'essai .... p. 13
concours .... p. 36
jouez le grand jeu .... p. 29
par Michel Brassinne
figurines : la vague de plomb .... p. 40
par Jean Balczesak
histoire des jeux: sans-culottes et sans-atout .... p. 48
par Thierry Depaulis
Mega: Planète natale .... p. 96
par Didier Guiserix et Pierre Lejoyeux
avis .... p. 113

STRATEGIES

loto: on vous offre une assurance .... p. 46
par Louis Thépault
prenez... .... p. 90
par François Pingaud
grands classiques .... p. 98
échecs .... par Nicolas Giffard
Scrabble .... par Benjamin Hannuna
dames .... par Luc Guinard
bridge .... par Freddy Salama et Philippe Soulet
go .... par Pierre Aroutcheff
tarot ...... par Emmanuel Jeannin-Naltet et Patrick Lancman
backgammon .... par Benjamin Hannuna
Othello .... par Marc Tastet

LUDOTHEQUE

jeu en encart: la hutte des glaces .... p. 72
Jean-Michel Rubio-Nevado
encart .... p. 73 à 80

CASSE-TETE

profondeurs VII .... par Philippe Fassier p. 45
récréation .... par Bernard Myers p. 52
Ludoquiz .... par Benjamin Hannuna p. 82
nombres croisés .... par Claude Abitbol p. 85
la face cachée des dés .... par Louis Thépault p. 87
championnat de France des jeux mathématiques .... p. 88
élections, piège à... .... par Louis Thépault p. 92
jeux de lettres .... par Benjamin Hannuna p. 94
post-scriptum .... p. 112
solutions .... p. 116

MICRO

par Michel Brassinne, avec la collaboration de Francis Piault et François Pingaud

news .... p. 55
Sentinel .... p. 58
jeux pour micros .... p. 60
basic: le piège .... p. 66
abstrac .... p. 71

photo de couverture: Galerie 27

Au fait, je rappelle qu'à la fin de mon enquête je vous suggérais de m'écrire pour me raconter vos expériences originales.
J'ai commencé à recevoir quelques lettres fort intéressantes concernant le jeu à l'école... J'y reviendrai la prochaine fois. Promis!

LOTO

Combien de grilles faut-il jouer pour être assuré d'en avoir au moins une qui comporte au moins 3 bons numéros? Cette fois, parce que je vous avais promis une récompense, vous avez bien travaillé! Enfin pas tous, mais... heu...
Bref, le vrai résultat est page 46. Allez donc voir si vous aviez trouvé!

MARATHON 86... gloup!?

Dans le dernier numéro, je vous donnais la liste des gagnants. Aïe aïe aïe! Je n'avais pas paru depuis une semaine que je commençais à recevoir lettres et coups de fil étonnés: "*Comment, moi, j'ai plus que ça!*".
Alors je me suis mise à faire quelques vérifications et je me suis vite fait un sang d'encre (bien sûr!). C'est vrai, il y a des anomalies.
Au moment où j'écris ces lignes avec mon tentacule droit, les trois autres (oui, je sais... mais moi, je suis une pieuvre à quatre tentacules, c'est comme ça, j'y peux rien!) étaient occupés à retrier tous les bulletins-réponses de l'année, à additionner et tout et tout. Pour l'instant je ne peux rien vous dire de plus. Sauf que je m'arrache les cheveux (Ah?). Vous saurez tout dans le prochain numéro.



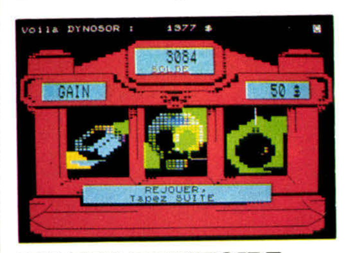
GENEREUSE...

... comme je suis, je continue à récompenser d'un abonnement d'un an ceux dont je publie les dessins ou les casse-tête. Qu'est-ce qu'on dit à sa petite Jessie adorée?

36-15 JEST

Au moment où est sorti *J&S* n°44, Carcrash n'était pas encore à l'image du texte le présentant. Tant s'en faut! La télématique doit nous inviter à la prudence ! Mais cette fois, nous pouvons commencer à jouer, pour de bon ! Ca va barder !

La Slot machine : ça rapporte !



UN PEU D'HISTOIRE...

Eh bien non, nous n'avons pas "pompé" sur le jeu "Pirates" exploité sur 36-15 LUDIK, comme nous l'a délicatement laissé entendre un lecteur dans le courrier de Jessie. Nous connaissions *Pirates*, comme beaucoup de minitélistes, et la société qui l'avait développé pour mettre en valeur ses capacités télématiques. Softec a créé un formidable "outil télématique", un programme capable de gérer des mobiles paramétrables dans un espace tridimensionnel, avec une visualisation des objets à cinq distances et sous huit angles différents. Le tout en temps réel sur votre minitel. *Pirates* était l'exemple dont avait besoin Softec pour se faire connaître.
Nous avons eu envie de faire mieux que *Pirates*, de vous faire accéder à l'extrême pointe de la nouvelle télématique, à travers un jeu dans l'esprit des jeux de rôle et d'alliance. Aujourd'hui, 36-15 JEST (comme Jeux Et STratégie) est hébergé par Softec et nous travaillons main dans la main. Il fallait que cela fût dit!

LE BUT DU JEU

Les joueurs seront classés par ordre décroissant sur la base du plus grand nombre de victoires, à l'image des aviateurs de temps héroïques. A tout moment, chaque nouvel arrivant dans le jeu est annoncé. Par exemple: "*Voici CARZAP - 26 victoires - 30 points*". Cela signifie qu'il a déjà auparavant détruit 26 véhicules et qu'il a marqué 30 points. Le score, exprimé en points, est compté de la manière suivante:
- 20 points pour avoir détruit un véhicule.
- 1 point pour avoir "touché" un véhicule à l'aide d'une roquette (que ce soit une roquette standard ou une super-roquette). C'est ce score qui servira toutes les semaines à vous classer.

VISEZ JUSTE ET GAGNEZ...

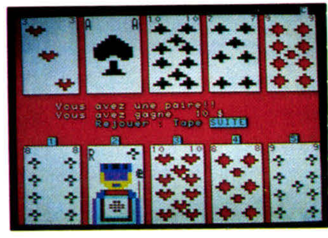
Les joueurs sont classés par ordre décroissant de points. Précisons bien la procédure : les victoires ne sont qu'une information qui vous permet de savoir, quand un joueur arrive, si c'est un débutant ou un vieil habitué. S'il a détruit beaucoup ou peu de véhicules. Et donc s'il est ou non dangereux ! Les victoires s'accumulent sans jamais être remises à zéro, tant que le véhicule portant ce nom existe. Mais s'il ne participe à aucun combat pendant une semaine, il ne marquera évidemment aucun point. **La seule chose qui compte pour le concours hebdomadaire, ce sont les points acquis au cours de la semaine.** Pour être classé, il faut seulement prendre la peine de remplir la "fiche concours" que l'on trouve dans tous les stores en appelant le point "concours". Il s'agit simplement pour nous d'établir la correspondance entre votre pseudo et votre état civil afin de vous envoyer le ou les cadeaux que vous aurez gagnés. Il y aura un vainqueur toutes les semaines, aux dates et heures précisées. Les gagnants seront annoncés dans les pages Flash-info de JEST. Une nouvelle semaine d'alliances et de combats pourra commencer, tous les scores étant remis à zéro.

UN ATARI 520 ST PAR SEMAINE !

Tous les vendredis soirs, à minuit, du 22 mai au 10 juillet (1), le détenteur du meilleur score (2) gagnera un micro-ordinateur Atari 520 ST, configuration complète avec écran monochrome. Les cinq suivants gagneront un abonnement d'un an à J&S.

(1) Les scores seront remis à zéro tous les vendredis à minuit à compter du 15 mai. Le concours se déroulera pendant huit semaines.
(2) A condition qu'il ait indiqué ses coordonnées complètes dans la page « concours » qu'il trouvera dans les « stores ».
Les éventuels ex-aequo seront départagés d'abord par le nombre de victoires puis par l'argent ($) dont ils disposent.
Pendant cette période un seul ordinateur et un seul abonnement pourront, au maximum, être attribués au même joueur.

Un p'tit poker ?



VOS SUGGESTIONS

Carcrash est un jeu évolutif. Nous avons des idées sur les suites à lui donner. Les vôtres sont également les bienvenues. N'hésitez pas à faire valoir vos remarques, vos critiques, vos suggestions dans les boîtes aux lettres dont les noms vous seront précisés dans les pages d'information à votre disposition.

COMMUNIQUEZ

Vous avez désormais à votre disposition des boîtes aux lettres, une messagerie directe parallèle à celle du jeu (la CB) et des pages d'informations de la rédaction de J&S. Autant de supports d'échanges qui doivent vous permettre de tenir compte des évolutions du jeu et vous organiser (formation de clans, véhicule géré à une dizaine, etc).

CONSEILS TACTIQUES

Quand votre véhicule tourne, il le fait par tranches de 15 degrés. Pour tourner à gauche ou à droite de 15 degrés vous tapez G ou D puis ENVOI. Il faut que vous sachiez qu'il est également possible de taper G ou D suivi d'un multiple de 15. Par exemple, avec l'ordre G180 ENVOI, il entamera un demi-tour. Il ne se fera pas instantanément, mais un peu plus vite que si vous l'effectuiez en tapant douze fois G ENVOI. Cela vous libèrera les mains pour consulter votre radar (R ENVOI) ou votre boussole (B ENVOI). Seuls l'arrêt du véhicule (A ENVOI) ou un changement de direction annuleront le virage amorcé. Voilà pour la manœuvre. Attention! Contrairement au fonctionnement du jeu au tout début, il faut demander la quantité de kérosène restant pour l'obtenir à l'affichage. Cela permet de gagner un temps précieux et donc d'accélérer le jeu. A vous de surveiller votre jauge régulièrement pour ne pas tomber en panne sèche.
Les nouveaux ordres de tir sont les suivants: F ENVOI pour les roquettes standard et FF ENVOI pour les super-roquettes, M ENVOI pour larguer les mines standard et MM ENVOI pour les super-mines.
Les tactiques de combat sont multiples. D'abord vous pouvez agir seul, en franc-tireur, ou en groupe.

L'une des meilleures consiste à être deux ou trois et à rouler dans la même direction. Ne vous mettez pas de front (vous ne pourriez vous voir). Le mieux est d'adopter une formation en colonne. Le leader choisit le cap, les autres suivent, pas en file indienne, mais légèrement décalés à droite ou à gauche. Ceux qui se placent en retrait devront disposer de davantage de super-roquettes pour atteindre leur cible à 60. Ainsi, les tirs du leader et de ses acolytes pourront se conjuguer et détruire très rapidement un véhicule adverse même fortement blindé. Difficile de dire qui portera le coup fatal et donc emportera les vingt points. Sur une longue série, la probabilité est forte pour que cela s'égalise. Viendra le temps du partage ! Qui roulera sur le véhicule adverse ? A vous de vous débrouiller et de rester unis. Ce qui n'est pas toujours facile. L'occasion de faire une transaction pour rétablir une juste répartition des gains! Si vous devenez les trois meilleurs, vous deviendrez adversaires. C'est la loi des jeux d'alliance à un seul vainqueur...

L'EMBUSCADE

C'est un comportement sous-utilisé. Voici un truc ! Le radar choisit toujours de montrer le motif le plus important du relief...Donc si vous êtes près d'un store, le radar de vos adversaires ne montrera que le store et pas vous ! Placez-vous tout près de l'un d'eux et observez le terrain au radar. Vous verrez vos adversaires et ils ne vous verront pas. Profitez-en !

L'ARRET

Il permet de voir clairement dans quelle direction votre adversaire évolue. La touche V (comme vroum!) suivie de ENVOI permet de remettre le mobile en marche.

LES COMMUNICATIONS RADIO

Vous pouvez donner vos vraies coordonnées et attendre, notamment si vous êtes puissamment armé. Vous trouverez toujours des desperados prêts à vous combattre. Cela dit, vous pouvez aussi faire de la désinformation : demandez donc sur la CB de l'aide à vos plus proches adversaires. Dites que vous êtes riche et prêt à payer un bon prix pour quelques roquettes...Ils viendront le plus souvent (pas toujours, heureusement) pour vous tirer comme un lapin !
Mieux encore. Vous restez à trois dans la même zone et vous simulez un dialogue à grande distance. Deux des protagonistes promettent de venir en aide à celui qui se plaint de sa faiblesse et donne ses coordonnées...Les requins approchent et goûtent la surprise !

DU BON USAGE DES MINES

Il n'est évidemment pas conseillé de suivre à la trace un véhicule adverse : vous ne serez pas long à sauter sur une mine, voire plusieurs. L'attaque de trois quarts arrière est bien meilleure. Mais les mines peuvent fort bien servir à attaquer ! Un adversaire venant de loin vient droit face à vous. C'est fréquent. Décalez-vous légèrement vers la droite et commencez à lâcher régulièrement des mines, puis repiquez à gauche pour recouper sa trajectoire, toujours en lâchant des mines. Au moment où il disparaît de votre vue, faites un D180 pour l'avoir dans votre ligne de mire. Deux solutions se présentent à lui : traverser le rideau de mines ou obliquer à gauche pour l'éviter, ce qu'il fera le plus souvent. C'est la réaction la plus évidente, mais aussi la plus mauvaise. Compte tenu du sens de rotation des véhicules, votre adversaire sera rapidement de dos...

SCROUIIITCH!

Ah ! Quoi de plus beau que de voir deux épaves face à face, résultat d'un choc frontal et de passer dessus, récupérant ainsi la moitié du contenu (en dollars) de chacun des deux mobiles. Bien des conducteurs ne savent pas encore qu'il faut rouler sur les véhicules détruits pour en récupérer la moitié du contenu en dollars (ils n'ont pas lu *J&S*, les pauvres!). C'est alors qu'en ligne 0 (tout en haut de l'écran), le mot "scrouiitch" apparaît. Votre compte en banque en bénéficie (lire le chiffre en haut et à droite).

L'ALLIANCE

En tant que débutant, le désir de s'allier n'est pas très intense. C'est normal. Mais face aux joueurs qui ont des scores importants et un armement colossal, l'alliance n'est plus une question de goût, c'est une nécessité. Si vous atteignez les scores les plus hauts, il vous restera à savoir diviser vos adversaires. Un dernier conseil ! Ne croyez pas échapper à vos poursuivants en appuyant sur la touche CONN/FIN...Désormais votre véhicule reste sur le terrain pendant plus d'une minute après votre départ. A l'arrêt! A la merci des prédateurs...
A bientôt sur 36-15 JEST, et que les meilleurs gagnent !

36-15 JESSIE

LES BLS, DES BL INDESTRUCTIBLES!

Vous savez bien sûr utiliser les BL (Boîtes aux Lettres) de Jessie! Il suffit de taper BL ENVOI, de choisir un pseudo, un code départemental et un code secret. Dès lors, vous pouvez ouvrir votre BL quand vous voulez, y lire les messages que vous avez reçus, écrire à vos correspondants et détruire les messages anciens. Les BL "publiques" sont celles dont le code secret a été rendu public par le créateur. Tout le monde peut y entrer. Elles sont appréciables pour taper des messages utiles à tous. Par exemple, pour des solutions de jeux d'aventure sur micro ou la liste des sorts utilisés dans certains de ces jeux, ou encore des adresses.
Hélas, de temps à autre, des utilisateurs indélicats détruisent leur contenu. C'est pourquoi nous avons créé des Boîtes aux Lettres Spéciales, d'où leur nom, BLS.

Vous pouvez y écrire, en lire le contenu, mais en aucun cas détruire les messages qui s'y trouvent. Pour créer une BLS, il suffit, comme toujours de taper BL ENVOI pour entrer dans le gestionnaire des BL, puis de donner un pseudo qui commence par BLS, un code départemental et un code "secret". Précisons qu'il faut au moins ajouter un signe (lettre, chiffre ou signe de ponctuation) pour ouvrir une BLS. La première BLS créée par l'un d'entre vous est BLSORTS (75) code SORTS. C'est un bon exemple d'utilisation. Dans cette BLS, les amateurs du jeu de rôle *Bard's Tale* (pour micro) trouvent les noms des sorts utilisés par les magiciens. Il y en a des pages et des pages. Désormais, plus personne ne peut les détruire (voir également BLSULT3 (75) code 3, pour les amateurs d'*Ultima III*, non moins célèbre jeu de rôle sur micro).

Il ne suffit pas de créer une BLS et de la remplir, il faut la faire connaître. Les PA (Petites Annonces) sont là pour remplir cet office. Vous y indiquerez le nom de la BLS, son code départemental, sans oublier de rendre public son code "secret". Les BLS s'adressent à tous ceux qui veulent écrire des messages ou laisser des adresses sans risquer de voir leur travail anéanti.

OPERATION PACKAR

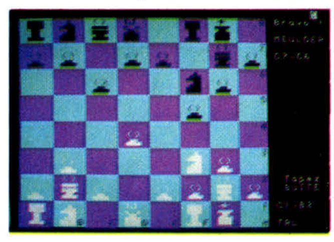
Un jeu d'aventure à options, à l'image du "Trésor des Atlantes", qui vous conduira aux confins d'un pays asiatique imaginaire (mais tourné vers le bloc Est). Vous êtes envoyé en mission de repérage en territoire adverse pour préparer "l'Opération Packar". Vos objectifs sont les suivants : situer les postes frontières, localiser le QG adverse, faire un relevé précis des distances, établir des contacts avec les autochtones.



Vous partez avec une jeep, 1 000 $, 100 litres d'essence et des jumelles ou un appareil radio. Le jeu est de difficulté moyenne. Il faut cependant être très prudent face aux "autorités" et ne dépenser son essence qu'à bon escient. Sinon, l'arrestation ou la panne vous guette. Il est difficile de vous donner davantage de conseils sans déflorer l'aventure. A vous de la découvrir ! Tapez JA* ENVOI.

ECHECS
REJOUEZ LES PARTIES DES CHAMPIONS!

Nouvelle rubrique pour les échecs. Vous pouvez désormais rejouer, coup après coup, des parties récentes de champions ou tenter de résoudre des combinaisons spectaculaires sélectionnées par Nicolas Giffard.



Pour chaque coup des blancs, vous pouvez directement obtenir la suite réellement jouée ou auparavant proposer votre solution. Essayez donc de voir combien de coups vous trouverez dans une partie de Kasparov!

LE DERNIER SALON OU L'ON JOUE



Avant tout, une grande fête des jeux... et des joueurs. Ici, une simultanée d'Othello.

Joueurs de tous crins et de tous poils — ils étaient quelque 23 000 parmi les 124 516 visiteurs — s'étaient donné rendez-vous pour cette deuxième édition du salon de la maquette et des jeux de réflexion qui se déroulait cette année du 28 mars au 5 avril au Parc des Expositions de la Porte de Versailles.

Pendant dix jours, on y a joué "tous azimuts": grands classiques, jeux de

INFOS

rôle, jeux de simulation, de société, wargames...

Tournois, simultanées, matchs se succédèrent sans cesse dans "l'aire de jeux". Le tout animé par de nombreux clubs (le Fer de Lance, les Grandes Compagnies, les Semaines de l'Hexagone) et les Fédérations (Go, Othello, Dames, Echecs, Scrabble, Tarot, Jeux mathématiques...).

Les éditeurs, grands et petits, étaient aussi de la partie (Schmidt, Novolud, Jeux Descartes, Les Elfes, Rexton, Jeux Actuels,...) ainsi que certains auteurs en mal d'édition!

En un mot, tout le "gotha" du monde du jeu... sans oublier, bien sûr, *Jeux & Stratégie* — avez-vous vu sur le stand son nouveau jeu sur minitel, Carcrash? — qui, à l'occasion, remit son septième Pion d'Or à Pierre Cléquin et à son complice, absent, Bruno Faidutti pour leur jeu *La*





▲ *Les jeux de simulation historique avec figurines demandent de l'espace. Ici, ils n'en manquaient pas.*

◀ *Au nom de J&S, Michel Brassinne remet le pion d'or à l'un de ses auteurs, Pierre Cléquin.*



De la guerre... Du matériel pour de vraiment drôles de jeux ! ▶

Conquête de l'Œuf, jeu qui mêle stratégie, hasard, événements, pouvoirs...
Furent également remis les différents prix de la ville de Boulogne, dont le Gobelet d'Or à Bernard Sultan et Frédéric Magnin pour *Calin Pépé*!
Mais passons maintenant à quelques résultats...

IIIe Convention nationale des jeux de réflexion:
Les résultats:

- Championnat d'Ile de France de Master Mind:

1er: Eric de Morgoli

- Tournoi de jeu d'histoire antique-médiéval:

1er: Marcello Kramer (conquérant des Marches de l'Ouest).

- Championnat de France de Diplomatie:

1er: Bruno de Scorcielles
2e: Patrick Hamel
3e: Luc Chewiler
Meilleur diplomate: Venius Angelopoulis.
Plus ignoble traître: David Guiguehnem.
Meilleure équipe: Les Incorruptibles (pour la troisième année consécutive)

- Tournoi Premières Légendes

Maître: 1er Finn (avec un demi-point d'avance sur le deuxième, Emmanuel Routier).

joueur: 1er Gilles Membrand (là aussi un demi-point de différence avec le deuxième, Eric Mazoyer)

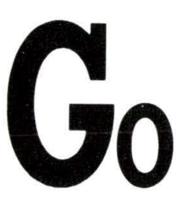
Prix pour chaque meilleur rôle:
- espion Rian: Didier Lodini
- guerrier magicien Cumaille: Salah Lounici
- druidesse Airmed: Gilles Membrand.

- Trophée Cry-Havoc-Capitaine Cosmos (organisé par Rexton et Casus Belli)

1er: Jérôme Heulard Farouelle (reparti sur un splendide scooter)
Meilleure équipe: les Chevaliers de l'Hexagone (le joueur le "plus lourd" de l'équipe gagna son prix en figurines).

En dernière minute, nous avons appris que les clubs anglais lançaient un défi aux joueurs français pour 88! Damned!...

Les Grands-Bretons franchiront-ils la Manche pour la prochaine édition de ce salon? A suivre...

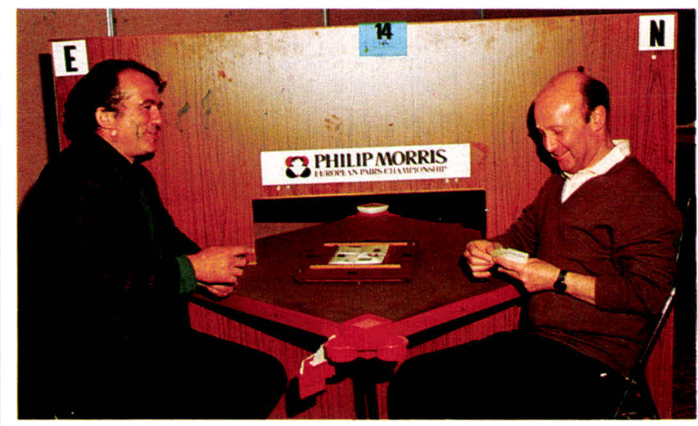


QUI VEUT GAGNER UN MILLION DE DOLLARS?

Les données du problème sont bien simples: il suffit de construire un programme de go et qu'il gagne, à égalité, un match en sept parties contre un certain Stan Shih, Taiwanais dont la valeur avoisine le niveau professionnel.
L'offre est valable jusqu'en l'an 2000. D'ici là, un tournoi annuel aura lieu à Taipeih chaque 11 novembre, avec de nombreux prix intermédiaires entre 2 000$ et le fameux million.
Les sponsors sont des sociétés taiwanaises ayant des intérêts dans l'informatique et le go (on s'en serait douté!).
Inutile de dire que ce défi a fait l'effet d'une bombe dans notre petit monde! Il parait à la dimension de l'intérêt théorique et des difficultés pratiques d'un tel programme, mais c'est aussi un pari sur le marché mondial du go, et un petit coup de pouce pour éveiller les vocations.



En plus du tournoi annuel de Taipeih, le Congrès européen fournira l'occasion d'un deuxième tournoi annuel cet été à Grenoble.
Des programmes actuellement sur le marché, on connaît surtout "Nemesis" de l'Américain Bruce Wilcox et "Microgo" d'Allan Scarft qui travaille dans la ville natale de Shakespeare, Stratford-upon-Avon.
En France, une jeune société, Axial Go Concepts (26 bis, rue Saint-Cléophas, 34000 Montpellier), a décidé de relever le défi.
Nous aurons l'occasion dans le prochain numéro de développer les méthodes et résultats auxquels sont parvenues les différentes équipes, ainsi que, nous l'espérons, de nombreux travailleurs de l'ombre qui mijotent leurs coups de Trafalgar.



Agence France Jeu

Photo bidon ! Les deux vainqueurs, Le Royer et Meyer, ne devraient pas se trouver du même côté de l'écran !

BRIDGE

LES FRANÇAIS CHAMPIONS D'EUROPE PAR PAIRES

Le championnat d'Europe Philip Morris de bridge par paires s'est déroulé les 27-29 mars à Paris. Cette épreuve est considérée comme l'une des plus importantes compétitions internationales de bridge par paires. Elle rassemble en effet les meilleurs joueurs européens (les sélections se sont faites dans 23 pays participants), et ce sont cette année près de 100 000 joueurs qui ont tenté de se qualifier pour cette prestigieuse finale.
Les Français sont restés maîtres sur leur terrain, et se sont même montrés très gourmands, en prenant quatre des cinq premières places.
La victoire revient à Gérard Le Royer et Jean-Paul Meyer une des paires françaises parmi les meilleures... à qui il ne manquait plus, précisément, qu'un grand titre international. Jean-Paul Meyer est le rédacteur en chef de la revue *Le Bridgeur* et sa signature est l'une des plus célèbres dans le monde du bridge. Son partenaire, Gérard Le Royer, dirige à Paris, avec son sourire légendaire, un des plus grands clubs français de bridge.
Derrière eux, Michel Lebel et Philippe Cronier, deux grands champions internationaux, le premier nanti de deux titres de champion du monde, trois d'Europe, quinze de France et le second, plus jeune, déjà d'un titre de champion d'Europe.
Les Italiens, Enrico Longinotti et Mario di Maio, viennent s'intercaler à la troisième place, précédant deux autres paires françaises, les tenants du titre, Paul Chemla-Michel Perron et Gérard Desrousseaux-J.P Ehrmann.
Il faut applaudir la formidable organisation de cette manifestation qui s'est préparée et déroulée d'une manière exemplaire.

SUR VOTRE AGENDA

- Du 10 au 19 juillet: Festival ludique international de Parthenay.
- Du 5 au 8 septembre: Le Monde de l'Enfance à Paris (Porte de Versailles).
- Du 15 au 25 septembre: "Micro et Minitel" à Paris-La-Défense.
- Du 24 octobre au 1er novembre: 1er festival du jouet à Villepinte-Paris-Nord ouvert à tout public.
- 28 et 29 novembre: Triathlon interclub des jeux de simulation à Boulogne.
- Du 28 janvier au 3 février 1988: 27e salon international du jouet à Villepinte-Paris-Nord.
- Du 26 mars au 4 avril 1988: 3e salon des jeux de réflexion à Paris (Porte de Versailles).

ECHECS

COUCOU, ANATOLY IS BACK !

C'est fait ! On connaît maintenant le futur adversaire de Garri Kasparov pour le championnat du monde version 87 : Anatoli Karpov. Encore ? Eh bien oui ! Les deux Soviétiques exercent une telle domination sur le monde des Echecs que nous devrons nous habituer à ce désormais traditionnel rendez-vous entre les 2 « K ».

La belle aventure du jeune Andreï Sokolov a trouvé sa conclusion en Espagne, à Linarès. Celui qui constituait une énigme pour tous les observateurs tant sa progression était fulgurante, celui qui avait déjoué tous les pronostics pour arriver dans cette Finale des Prétendants au titre de champion du monde n'aura finalement pas pesé bien lourd face à Anatoli Karpov. L'ex-roi des Echecs aura été le maître incontesté (et incontestable) de cette finale, tant sur le plan technique que psychologique, menant ce match comme il l'entendait et poussant Sokolov, au fil des parties, vers une fin inéluctable.

Le score, 7,5-3,5 même s'il peut paraître sévère, dénote bien le problème (insoluble) devant lequel Sokolov est resté en panne d'imagination : comment prendre Karpov ? Un Karpov qui retrouvait avec bonheur son style économique et ô combien efficace, son goût pour les positions simples, claires et techniques, bref un Karpov terriblement plus « rouleau-compresseur » que jamais. Gain dans la 2e partie, gain dans la 6e (vraisemblablement le tournant du match : Sokolov abdique après 2 ajournements et 89 coups joués) et gain dans la 10e, toutes les autres se soldant par la nullité : Karpov condamne Sokolov à gagner les quatre parties restantes (le match est prévu en 14 !). On sait le jeune Moscovite capable de coups d'éclat (il s'était mis dans une situation semblable face à Youssoupov en Finale des Candidats et avait réussi contre toute attente à gagner), mais Karpov affirme, outre sa domination, une telle volonté de reprendre à Kasparov son titre de champion du monde, que la tâche de Sokolov semble irrémédiablement vouée à l'échec. Et, effectivement, cette 11e partie mettra un terme au match, Karpov contraignant son adversaire à abandonner au 25e coup. L'art et la manière de conclure une finale, façon Karpov !

Ce genre de confrontation, très particulier dans les compétitions d'Echecs, a prouvé une fois de plus que l'expérience était au moins aussi importante que le talent. Sokolov ayant subi de bout en bout la loi de Karpov, on peut regretter qu'il n'ait pas tenté quelque chose pour déstabiliser son adversaire. En effet, quel aveu d'impuissance que de s'entêter à jouer systématiquement avec les Noirs une Ouest-Indienne qui ne lui aura en fin de compte rapporté que deux nulles et... trois défaites !

Un répertoire d'ouvertures assez décevant quand on est le numéro trois mondial ! Karpov s'est lui aussi amusé à ce petit jeu-là en « plaçant » six Caro-Kann (!) à son adversaire ; mais c'est là, on l'a vu, la différence de classe entre un numéro deux et un numéro trois. La défense de Karpov s'est, elle, révélée sans faille.

On parie que Kasparov « jettera un œil » sur la Caro-Kann, au cas où, avant leurs retrouvailles (?) ! Jamais Karpov ne lui a joué ça en 99 parties. 99 parties entre les 2 « K » ! Pour leur quatrième rendez-vous, ils auront un bel anniversaire à célébrer : la première partie sera leur centième ! Mais cela, c'est une autre histoire...

Thierry PAUNIN

LA DIXIÈME PARTIE KARPOV-SOKOLOV

L'idée communément admise suivant laquelle "les échanges soulagent la tâche du défenseur" s'est rarement vérifiée avec Anatoly Karpov. Avec lui, on assiste plutôt à l'inverse: les échanges, l'allégement du matériel favorisent la domination des pièces adverses, stratégie dont il raffole. Contre Karpov, le danger se trouve dans les situations de " petit matériel", notamment quand chaque camp n'a plus qu'une Tour et une pièce mineure. A partir du vingt-huitième coup de cette dixième partie, on va voir Karpov jouer de façon apparamment anodine. Quand l'adversaire comprend ses intentions, c'est trop tard pour pouvoir y remédier, et les percées 40.e6! et 45.f6!! sont les fruits des coups silencieux les précédant!

Quand Karpov décida du dernier échange, celui des Tours, ce fut pour conclure avec le couronnement de la dernière unité, le "petit" pion a6.

Blancs: A. Karpov. Noirs: A. Sokolov
Défense ouest-indienne

1. d4, Cf6; 2. c4,e6; 3.Cf3,b6; 4. g3, Fa6
(une des défenses favorites de ...Karpov!);

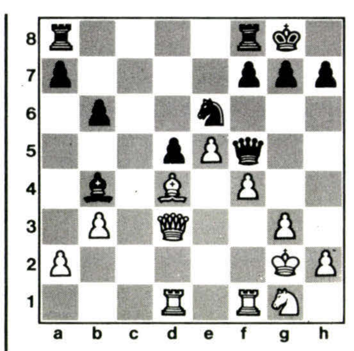
5. b3, Fb4+; 6. Fd2, Fe7; 7. Cc3
(préparant la poussée e2-e4. Une suite plus calme survient après 7. Fg2),

7. ...0-0; 8. e4, d5; 9. c×d5, F×f1; 10. R×f1,e×d5; 11. e5,Ce4; 12. De2
(la huitième partie vit Karpov jouer 12. Tc1. Le coup du texte, en attaquant e4, laisse moins de choix),

12. ...C×c3; 13. F×c3, Dd7; 14. Rg2, Cc6; 15. The1!
(suivant ainsi le fameux principe de Nimzowitsch, théoricien du jeu moderne, consistant à surprotéger un point fort, ici e5)

15. ...Cd8,; 16. Cg1!
(coup étrange pour idée limpide: mobiliser le pion f2 et obtenir une marée de pions centraux),

16. ...c5; 17. f4, c×d4; 18. F×d4, Df5; 19.Tad1, Fb4; 20. Tf1, Ce6; 21. Dd3!



21. ...D×d3
(21. ...De4+ semble préférable, mais Sokolov pensait pouvoir compenser la faiblesse du pion d5 par l'activité des Tours sur la colonne c);

22. T×d3,Tac8; 23. Cf3, Tc2+; 24. Tf2, Tfc8; 25. f5, C×d4; 26. C×d4
(26. T×d4??, T×f2+; 27. R×f2, Fc5)

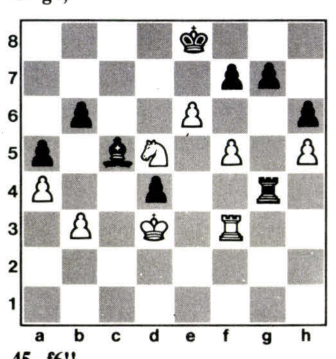
26. ...T×f2; 27. R×f2, Tc1; 28. g4!
(plutôt que d'essayer de capturer d5, les blancs mobilisent leur phalange de pions. Le pion noir, comme un fruit mûr, tombera naturellement dans...une vingtaine de coups!),

28. ...Rf8, 29. Rf3, Tf1+; 30. Rg3, Tc1; 31. Rf4, h6; 32. h4, Re8; 33. Cf3, Tc2; 34. a4, Tb2; 35. Cd4, Fe7; 36. h5, a6; 37. Rf3, Fc5; 38. Ce2
(avec l'idée simple 39. Cf4 et 40. C×d5. Sokolov se voit donc obligé de donner la case e4 au Roi blanc),

38. ...d4; 39. Cf4, Rd7; 40. e6+!, Re8
(40. ...f×e6?; 41. C×e6! et le pion g7 est perdu);

41. Re4, a5; 42. Tf3!
(le coup sous enveloppe, excellent. La Tour se place en vue de la percée du 45e coup)

42. ...Tb1; 43. Cd5, Tg1; 44. Rd3!, T×g4;

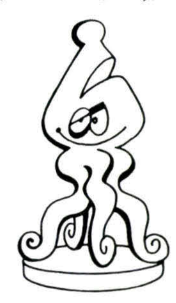


45. f6!!

(la pointe de toutes les manœuvres, qui menace 46. Cc7+. Les pions blancs sont tabous: f6 à cause de la fourchette de Cavalier, e6 à cause de 46. f7+, Rf8; 47. Cc7!)

45. ...Fd6; 46. C×b6, Tg5

(ou 46. ...g×f6; 47. T×f6! capturant h6, ou encore 46. ...f×e6; 47. f7+, Rf8; 48. Cd7+, etc);



47. f×g7, T×g7; 48. Cc4, Fb4; 49. e×f7!+

(nouvelle série d'échanges aux conséquences précisément calculées par Karpov. Le gain est mathématique),

49. ...T×f7; 50. T×f7, R×f7; 51. Ce5+, Rf6; 52. Cc6, Fe1

(ou 52. ...Fc3; 53. C×d4, F×d4; 54. R×d4, Rg5; 55. b4! et les blancs gagnent la course à la promotion);

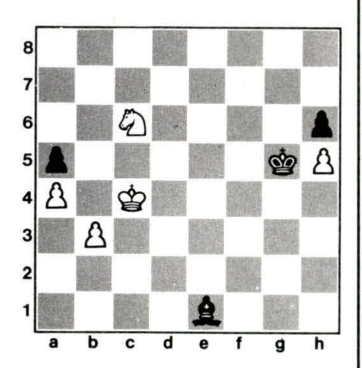
53. C×d4, Fb4

(non 53. ...Rg5??; 54. Cf3+ et 55. C×e1);

54. Cc6, Fe1; 55. Re2, Fc3; 56. Rd3

(Karpov aime bien s'assurer contre toute surprise et il répète les coups pour arriver au controle de temps du 56ᵉ coup et avoir tout le loisir d'examiner le sacrifice qui va suivre)

56. ...Fe1; 57. Rc4, Rg5



58. C×a5!!, F×a5; 59. b4, Fd8; 60. a5, R×h5; 61. Rb5, Fg5; 62. a6, Fe3; 63. Rc6. Abandon. L'avance du pion b4 en b6 fera la décision. Une grande leçon de technique!

Nicolas GIFFARD

En bref

• Kolhapur (Inde) - Mars 87. Bachar Kouatly (numéro 6 français 2440 Elo) remporte ce tournoi avec 8,5 sur 11 et réalise sa première norme de GMI. Il est le troisième Français, après Haïk et Mirallès, à obtenir une norme.

Lequel sera le premier Grand-Maître Français?

• Minsk (URSS) - 54ᵉ championnat d'URSS - Mars, avril 87. Un championnat placé sous le signe du suspense et de la jeune génération. A deux rondes de la fin, c'est Jan Ehlvest (2445 Elo!) qui menait le bal. Mais au prix d'un rush final impressionnant, Alexandre Beliavsky coiffait tout le monde sur le fil, tout le monde sauf Valéri Salov (22 ans, 2550 Elo)! Un match de départage, début mai, désignera le champion 87. A noter qu'Artur Youssoupov (numéro 3 mondial) est resté bon dernier pendant la moitié du tournoi et que Vitali Tschekhovsky, le champion 86 a, quant à lui, terminé à la dernière place cette année!

1-2 Beliavsky, Salov 11 sur 17. 3-4 Ehlvest, Eingorn 10,5. 5-6 Tchernine, Youssoupov 10. 7 Dolmatov 9,5. 8-11 Koupreïtchik, Lpoutian, Psakhis, Toukmakov 9. etc.

• New-York - Avril 87. Un Open monstre! 45 GMI, plus d'une soixantaine de MI, des prix démentiels... Les Echecs à l'américaine! Bonne prestation du numéro 1 Français Boris Spassky.

1-2 Adorjan (H), Seïrawan (USA) 8 sur 11. 3-8 Spassky (F), Christiansen (USA), Sax (H), Spraggett (CAN), Kudrin (USA), Fedorowicz (USA) 7,5. 9-14 Benjamin (USA), Miles (GB), Barlov (Y), Lein (USA), Rohde (USA), Petursson (ISL) 7.



DR

Bruxelles : 3 K et un revenant ! De gauche à droite, Kasparov, Kortchnoï, Larsen et Karpov.

Les résultats complets : « Ljubo » et Kasparov font un malheur !

Cat 14. 2580 ELO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	T
1 KARPOV		1/2	1	1/2	1/2	1	1/2	1/2	1	1/2	1/2	1/2	7
2 TAL	1/2		1	1/2	1	1/2	1/2	1/2	1/2	0	1/2	1/2	6
3 MEULDERS	0	0		1/2	0	0	0	1/2	0	0	0	0	1
4 VAN DER WIEL	1/2	1/2	1/2		1	1/2	1/2	1/2	0	0	1/2	1/2	5
5 WINANTS	1/2	0	1	0		1/2	1/2	0	0	0	0	1	3,5
6 SHORT	0	1/2	1	1/2	1/2		1/2	0	0	0	0	0	3
7 TORRE	1/2	1/2	1	1/2	1/2	1/2		1/2	1/2	1/2	0	0	5
8 TIMMAN	1/2	1/2	1/2	1/2	1	1	1/2		1	1/2	1/2	0	6,5
9 KORTCHNOÏ	0	1/2	1	1	1	1	1/2	0		1/2	0	1	6,5
10 KASPAROV	1/2	1	1	1	1	1	1/2	1/2	1/2		1/2	1	8,5
11 LJUBOJEVIC	1/2	1/2	1	1/2	1	1	1	1/2	1	1/2		1	8,5
12 LARSEN	1/2	1/2	1	1/2	0	1	1	1	0	0	0		5,5

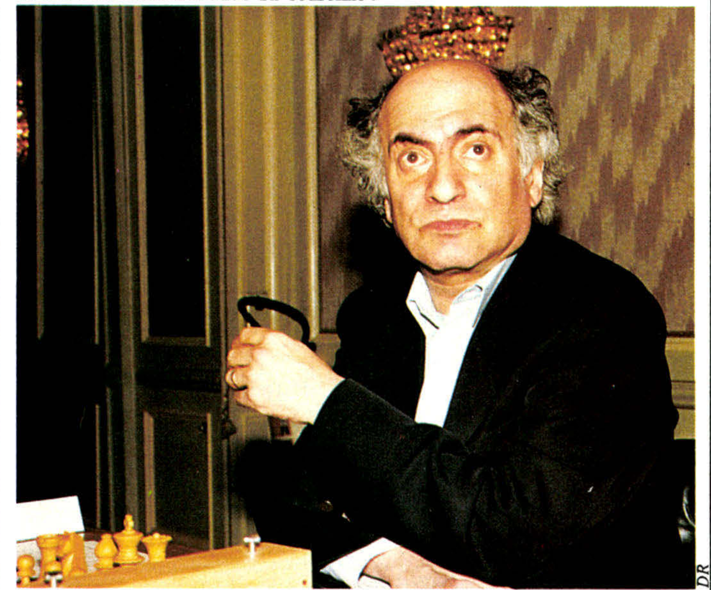
• Bruxelles - 10-24 Avril 87 - SWIFT international.

Un plateau prestigieux pour ce super-Tournoi qui réunissait pour la première fois depuis des années les 2 "K", Kasparov et Karpov: le "choc" s'est soldé par une nulle en 53 coups.

Formidable prestation du Yougoslave Ljubomir Ljubojevic (2620 Elo) qui joue les trouble-fête de luxe. Tal, l'ancien champion du monde, venu comme journaliste a remplacé au pied levé Hübner, malade, et réalise lui aussi un bon tournoi.

• Budel (Hollande) - 19 mai au 2 juin 87. Tournoi Zonal réunissant les joueurs hollandais, belges, luxembourgeois monégasques et français. Seulement deux places qualificatives pour l'Interzonal de Londres en juillet! Haïk, Renet, Mirallès et Kouatly auront fort à faire face à l'armada battave: van der Wiel 2590, Sosonko 2530, Van Der Sterren 2520 et Lingterink 2470!

Invité de dernière minute au « Swift », l'ancien champion du monde, Mikhail Tal semble avoir retrouvé sa couronne !



DR

Pour la première fois en France une vraie « software store » !

...avec des remises allant jusqu'à 50 %

Plus de 1 500 logiciels à des prix « Discount » pour votre : IBM PC, XT ou compatible, Amstrad PC, Atari ST, Macintosh, Apple 2e, c, 2GS

AVENTURE

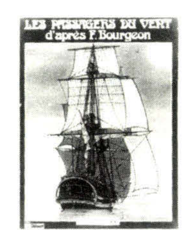


ROADWAR 2000*

P. Public	P. Genius
Apple 2	
480 F ttc	**375 F ttc**
Atari ST	
435 F ttc	**360 F ttc**

En l'an 2000, une guerre bactériologique à tout rasé... Jeu de stratégie.

AVENTURE



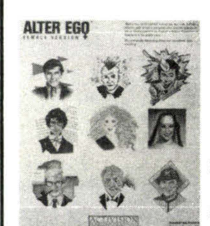
LES PASSAGERS DU VENT INFOGRAMMES

(MS Dos)

P. Public	P. Genius
350 F ttc	**300 F ttc**

Tiré de la bande dessinée, un jeu d'aventures excitant et exotique au 18 siècle.

ROLE



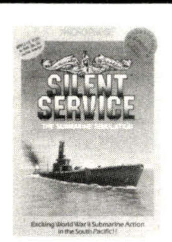
ALTER EGO*

(MS Dos)
(Mac)
(Apple 2)

P. Public	P. Genius
360 F ttc	**300 F ttc**

Jeu de rôle très original où vous recommencez à zéro votre propre vie...

SIMULATION



SILENT SERVICE*

P. Public	P. Genius
Apple 2	
440 F ttc	**375 F ttc**
Atari ST	
330 F ttc	**245 F ttc**
MS Dos	
370 F ttc	**315 F ttc**

Simulation de pilotage d'un sous marin très réussie !

WARGAME



OPERATION* MARKET GARDEN

P. Public	P. Genius
Apple 2	
550 F ttc	**395 F ttc**
	334 F ht
MS Dos	
595 F ttc	**415 F ttc**
	350 F ht

Wargame qui se déroule pendant le débarquement de juin 1944.

SIMULATION



THE ANCIENT* ART OF WAR

(MS Dos)
(Mac)

P. Public	P. Genius
520 F ttc	**395 F ttc**

Wargame aux graphiques animés.

LES SIMULATEURS DE VOLS

Microsoft flight simulator*

	P. Public	P. Genius
Mac/MS Dos	495 F ttc	**340 F ttc**
Atari	455 F ttc	**395 F ttc**
Apple 2	590 F ttc	**470 F ttc**

et, en exclusivité les différents scénarios (plans de vol, cartes, balises) pour survoler tous les Etats-Unis !
D'autres simulateurs de vol sont disponibles.

	P. Public	P. Genius
Solo flight*		
MS Dos	230 F ttc	**200 F ttc**
Apple 2	400 F ttc	**345 F ttc**
Jet*		
MS Dos	500 F ttc	**430 F ttc**
Apple 2	510 F ttc	**440 F ttc**
Strike eagle* (F15)		
MS Dos	245 F ttc	**210 F ttc**

SIMULATION



SHANGAI*

P. Public	P. Genius
Atari	
215 F ttc	**180 F ttc**
MS Dos	
255 F ttc	**220 F ttc**

Stratégie ou simulation, difficile de classer ce superbe jeu.

WARGAME



BALANCE OF POWER*

P. Public	P. Genius
Mac	
580 F ttc	**490 F ttc**
	414 F ht
MS Dos	
470 F ttc	**405 F ttc**
	342 F ht

Faites de la géo-politique à l'échelle mondiale.

VOUS TROUVEREZ EGALEMENT DANS NOTRE BOUTIQUE

WG : Wargame S : Simulation R : Rôle
AU : Aventure UT : Utilitaire

Prix Genius ttc

Titre	Genre	MS Dos	Mac	A2	Atari ST
Orbiter*	S	410	420		
Gettysburg*	WG	395		395	
Turbo Pascal*	UT	820	820		
Patton US Rommel*	WG		420		
Ultima IV*	R			495	
King Quest*	AU	425			380
Universe II*	R	595		550	
The Pawn*	AU			445	210

etc...
ainsi qu'un rayon de logiciels « pro », un rayon librairie, un rayon presse étrangère (PC World, Macworld, Nibble, Byte...) et toujours plus de 1 500 logiciels présentés en permanence.

CONSOMMABLES

Disquettes :

5 p 1/4 DF DD en bte de 10 avec pochette la bte	**55 F ttc**
3 p 1/2 SF DD la bte	**120 F ttc**
DFDD la bte	**170 F ttc**

Papier :

Carton 2 500 F. 240×11", blanc	**180 F ttc**
Carton 2 500 F. 240×12", blanc	**200 F ttc**
Carton « Trait. text », 240×12", 1 000 F	**165 F ttc**

Boite de rangement avec 50 disquettes 5 p 1/4 DF DD **295 F ttc**

* Produit en langue anglaise. Tous les autres logiciels sont en langue française. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.



BON DE COMMANDE

à envoyer :
53, bd des Batignolles
75008 PARIS
43 87 73 39 - 43 87 73 42
du mardi au samedi de 9 h 30 à 19 h
sans interruption

Date et signature :

Règlement par: ☐ chèque bancaire, CCP à l'ordre de Genius Software
Carte bleue n° . . . .
Date d'expiration : . . . .
Nom, Prénom . . . .
Adresse . . . .
. . . .
Code postal . . . . Ville . . . .

* Frais d'envoi (France-Dom/Tom) en recommandé jusqu'à 2 000 F : 60 F. Au-delà : nous consulter.

TITRE	version	Qté	PRIX TTC
Frais d'envoi* à ajouter			
JS587	TOTAL TTC		

Tous les prix sont donnés à titre indicatif et peuvent être modifiés sans préavis.

HAVENA

(complément pour L'Œil Noir, Schmidt)

Dans une boîte de présentation similaire aux autres de la série de *L'Œil Noir*, on découvre un matériel complet qui devrait plaire aux amateurs de jeux de rôle. Ce complément à *L'Œil Noir* peut, en effet, très bien s'adapter à tout JdR médiéval-fantastique.

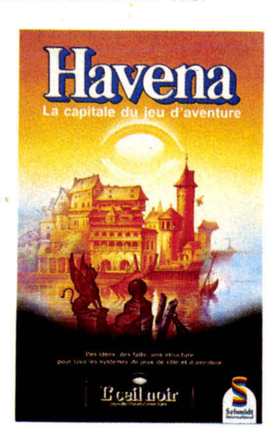
Le matériel comprend un livret de 40 pages sur Havena, capitale du monde de l'aventure, décrivant l'histoire de la ville, ses origines, ses habitants, ses commerces et bien sûr son palais, haut lieu du pouvoir.

On y trouve aussi de nouvelles armes, le tout étant décrit et conçu de manière à engendrer de nombreux scénarios, assez rapidement.

Un second livret donne les plans détaillés de nombreux lieux d'Havena (commerces, hôtels, temple, auberges etc.) fournissant ainsi aux meneurs de jeu des décors prêts à l'emploi.

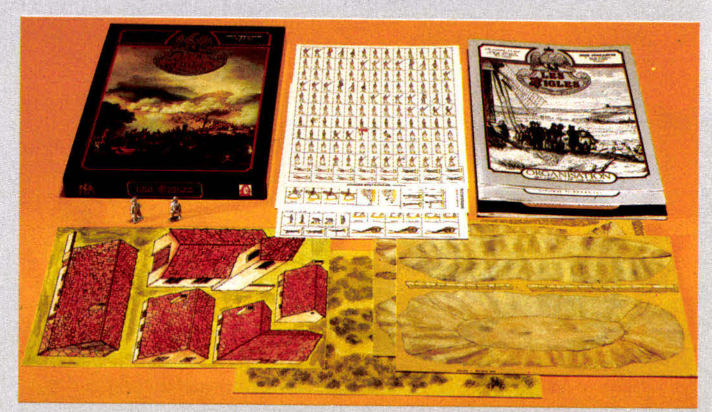
Sont ajoutés deux plans généraux de la ville, dont l'un en couleurs et lavable, permettant aux joueurs et au M.J de s'orienter. Et enfin, un écran indiquant les rencontres que l'on peut faire de jour comme de nuit, ainsi que les prix des objets, denrées et services de la vie courante, auxquels s'ajoutent trois dés à dix faces.

Une bonne idée qui permet aux meneurs de jeu soucieux des détails de créer leurs scénarios sur des bases solides et en un temps moindre. Un autre avantage de ce complément est son ouverture vers les autres JdR médiévaux-fantastiques (*D&D*, *Féerie*, *Rêve de dragon*, etc) car il est aisément utilisable avec quelques modifications. A conseiller donc à tous les M.J aimant situer leurs aventures au sein d'une cité.



LES AIGLES

(Jeux Descartes)



matériel :

- un livret de règles (de base et "avancées")
- un livret comprenant quatorze scénarios (de 1801 à 1815)
- un livret sur l'organisation des armées
- 4 planches de "décors" à découper (collines, bois, habitations)
- 4 planches de pions rectangulaires, au format des socles supportant des figurines
- une planche de "bases d'artillerie"
- 2 tables de mouvement et de résolution des combats
- 2 figurines de 25 mm (Wellington et Napoléon).

but du jeu :

les joueurs mettent sur pied des armées et les confrontent. Le vainqueur est celui des joueurs qui bat l'armée adverse.

le jeu :

Au début d'une partie les adversaires décident d'un commun accord de jouer avec un certain nombre de points, 1 500 ou 2 000 par exemple. Les différentes unités combattantes ont chacune une valeur en points, fonction de nombreux facteurs (puissance de feu, qualité combattante, moral, etc). Les joueurs doivent donc décider, avant toute mise en place sur le terrain, de la composition de leur armée. Préfèrent-ils des troupes d'élites coûteuses en points, peu nombreuses, mais terriblement efficaces ou, au contraire, la force du nombre, de la masse?

Les déplacements et la résolution des combats sont assez simples. Les nombreuses tables de la règle permettent de se familiariser rapidement avec ces différentes phases du tour de jeu. En revanche, les joueurs devront apprendre à manier les "formations" (en carré, en ligne, en tirailleur, etc), c'est-à-dire l'organisation du combat, en réfléchissant aux bonus qu'accordent les différentes dispositions de troupes. Pour ceux que la chose militaire n'enflamment pas, le jeu avec figurines s'assimile rapidement à un immense "damier" (sans case!) où s'affrontent des forces aux multiples variables, prises dans un réseau de communications. *Les Aigles* sont de ce point de vue un des jeux les plus complets qui soient.

commentaires :

Les Aigles de Jean-Michel Hautefort et Jean-Jacques Petit, sont un événement dans le monde du jeu et plus particulièrement dans celui du wargame avec figurines. Plus de deux ans de travail et de tests ont été nécessaires pour mettre au point cette règle qui permet de simuler au niveau tactique des affrontements, réels ou fictifs, du premier Empire.

Personne ne peut s'étonner du succès confidentiel des jeux de simulation avec figurines : pour les apprécier vraiment, il faut disposer de figurines, mais pour désirer en acquérir — et elles ne sont pas données! — il faut déjà apprécier le jeu !

Le premier apport des *Aigles* est de rompre ce cercle: le jeu se déroule aussi bien avec des figurines, qu'elles aient 15 ou 25 mm, que sans. En effet, la boîte de jeu contient tous les "socles" (pions rectangulaires en carton) nécessaires à la mise sur pied d'une armée. Chacun d'eux porte la représentation en couleurs de l'unité qu'il représente (dragons, lanciers, grenadiers, etc, en uniformes) et permet de jouer immédiatement. Ultérieurement, les joueurs convertis pourront coller leurs figurines sur ces socles! Il faut rappeler que la surface d'un pion est essentielle. Inutile d'être un fin stratège pour comprendre qu'un bataillon marchant en tirailleur (dispersé) prend plus de place que la même troupe avançant en rangs serrés. De nombreuses conséquences en découlent du point de vue des combats.

Le deuxième apport, moins visible mais tout aussi essentiel, est que *Les Aigles* unifient les nombreuses variantes pratiquées par les joueurs sur le thème des guerres napoléoniennes. Un jeu ne peut connaître un vrai succès que si les règles sont partagées par l'ensemble des joueurs. C'était le cas pour les simulations antiques et médiévales. Avec *Les Aigles*, un retard est comblé.

La troisième qualité des *Aigles* est son prix. Les auteurs ont convaincu l'éditeur de vendre la règle seule, pour 49 F, permettant ainsi à tous ceux qui disposent déjà d'armées, de scénarios et de décors, d'acquérir pour une somme modique ce qui pour eux est l'essentiel! Cette possibilité va, bien sûr, dans le sens de l'unification des pratiques du jeu à thème napoléonien. Les débutants achèteront la boîte complète pour 249 F.

Que penser des *Aigles* pour un débutant? L'assimilation de neuf pages (copieuses) de règles n'est pas à proprement parler une difficulté pour qui a un minimum de motivation. Le problème est identique à celui des jeux de rôle: il est préférable de voir jouer avant de se lancer soi-même dans cette aventure. L'observation de n'importe quel wargame avec figurines permettra de gagner un temps précieux.

Les Aigles sont sans aucun doute la référence en ce domaine et susceptibles de communiquer un réel enthousiasme chez les débutants. Un travail vraiment remarquable.

EN BREF :

type de jeu: wargame avec figurines
nombre de joueurs: 2
présentation: 8/10
clarté des règles: 9/10
originalité: 8/10
nous aimons: ♥♥♥



TITANIC

(Schmidt)

matériel :

- une boîte 37 × 27 × 4 cm
- un plateau de jeu figurant une partie du *Titanic*
- 5 ensembles de 7 cartes correspondant à des indices et qui représentent le lieu du crime, l'heure du crime, le mobile du crime, l'arme du crime et le coupable
- 20 cartes événements
- 6 pions (un par joueur)
- un pion paquebot.

but du jeu :

découvrir le coupable d'un meurtre avant la fin de la partie.

le jeu :

le début de la partie consiste à mettre de côté un indice de chaque sorte (arme, mobile, lieu,...), à placer les indices restants en différents endroits du bateau (cabines, bibliothèque,...) et à déterminer, par un jet de dé, le talent particulier de chaque détective.

Chacun joue le rôle d'un enquêteur se promenant sur le *Titanic.* Au gré de leurs déplacements, les joueurs auront la possibilité de pénétrer dans des pièces où une carte indice est disponible, et de s'en emparer. Un détective peut également espionner ou interroger : pour espionner, il lui faut être dans la même pièce qu'un enquêteur qui vient de s'emparer d'une carte indice ; l'espion jette le dé et, sur un résultat inférieur à 5, peut prendre connaissance de l'indice. Pour interroger, il lui faut arriver sur une case occupée par un autre détective, et jeter le dé : sur un score de 4, 5 ou 6 il prend une carte indice au hasard dans le jeu adverse ; sinon c'est lui qui perd une carte au profit de l'interrogé.

Certains lieux sont riches en cartes indices (jusqu'à cinq cartes), mais l'obtention de l'indice n'y est pas automatique : il s'agit de la cabine radio (à cause des intempéries qui gênent les transmissions) et de la cabine de la cartomancienne dont les prédictions sont un peu énigmatiques.

Chacun raye sur une feuille d'enquête, au fur et à mesure de ses investigations, les différents indices trouvés çà et là. Le premier détective qui a découvert le nom de l'assassin, le lieu, l'heure, le mobile et l'arme du crime, a gagné. Le jeu s'arrête lorsqu'un détective annonce qu'il a trouvé la solution, ou bien au bout d'un maximum de 25 tours, car on a alors atteint le moment où le *Titanic* va entrer en collision avec l'iceberg qui le coulera.

commentaires :

comment gagner ? D'abord, ayez de la chance au dé ! Les jets permettent le mouvement qui sera d'autant plus efficace qu'il sera rapide ; ils déterminent les résultats des espionnages et des interrogatoires ; enfin, ils conditionnent votre réussite vis-à-vis des conditions d'émission radio et de la clairvoyance de la cartomancienne. Ensuite utilisez pleinement le talent acquis au début du jeu. Vous pouvez vous considérer comme favorisé si vous êtes autoritaire (+ 1 au dé pour chaque interrogatoire) ou malin (ce ne sont plus vos interrogateurs qui se servent dans votre main mais c'est vous qui choisissez la carte indice qui leur échoit).

Dans un premier temps, les joueurs ramassent tous les indices, ensuite ils se mettent en chasse pour interroger les adversaires. Si vous rejoignez un autre détective, vous pouvez l'interroger, et lui pourra également vous interroger à son tour s'il ne change pas de case. Dans le meilleur des cas, vous récupérez deux indices, au pire vous en donnez deux.

Il existe de nombreuses possibilités de blocage et c'est une bonne chose que *le Titanic* coule au bout de vingt-cinq jours, entraînant l'arrêt de la partie. A ce sujet, il est étonnant que la règle fasse preuve d'autant de légèreté en stipulant que, dans le cas d'une partie arrêtée au 25e tour ou terminée sur une fausse piste, le vainqueur soit *« celui qui se rapproche le plus du bon résultat »* (sic), cela sans donner la méthode de classement. Heureusement *J&S*, ne reculant devant rien, vous dit tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur *Titanic* sans jamais le trouver dans la règle. Pour se départager, les enquêteurs calculent leur score de déduction. Sur leur feuille d'enquête, pour chacune des catégories d'indices (suspects, mobile, armes, lieu et heure), ils marquent dix points s'ils avaient éliminé la solution à trouver, et un nombre de points égal au nombre d'indices qu'il leur reste s'ils ne l'avaient pas écartée. Par exemple, si le crime a été commis au bar et si l'enquêteur avait gardé « bar », « piscine » et « fumoir », il marque trois points. Les scores de chaque catégorie sont additionnés pour obtenir le score de déduction. Celui qui a le total le plus faible l'emporte (ce score est donc compris entre cinq et cinquante inclus, cinq signifie que le joueur avait totalement trouvé la solution et cinquante dénote une inattention inquiétante).

Titanic constitue une distraction agréable mais il est dommage que les règles « flottent » un peu.

EN BREF :

type de jeu : déduction
nombre de joueurs : 3 à 6
présentation : 8/10
clarté des règles : 5/10
originalité : 4/10
nous aimons : ❤

LE TAPIS VOLANT

(Ravensbürger)

matériel :

matériel :
- une boîte 6 × 27 × 37 cm
- un plateau de jeu
- 10 éléments de décor (maison, arbres, nuages,...)
- 72 cartes des vents
- 6 pions « tapis volant » (un par joueur)
- 30 flèches de vent.

but du jeu :

être le premier à atterrir sur la terrasse d'arrivée.

but du jeu :

le plateau représente le sol surmonté d'une couche d'air calme, puis d'une couche d'air où règne un vent faible et, enfin, d'une zone où soufflent des vents forts.

Il faut d'abord mettre en place le décor en plaçant selon son goût les éléments sur le sol (maisons, minarets,...) ou dans les airs (nuages). Chaque joueur reçoit cinq flèches de vent et trois cartes des vents ; il place ensuite son tapis sur la terrasse de départ.

Pour gagner l'arrivée, les tapis-drivers peuvent combiner trois moyens :

— utiliser une carte des vents. Chacune d'entre elles permet un déplacement horizontal et un déplacement vertical ou même les deux à la fois, l'amplitude de ces mouvements est également indiquée et varie d'une carte à l'autre. La carte utilisée est jetée et remplacée par une nouvelle dans la main du joueur ;

— se servir d'une flèche des vents. Celle-ci permet de diminuer ou d'augmenter un déplacement d'une case ;



— se laisser porter par les vents faibles (une case) ou forts (deux cases).
Il est ainsi possible, dans le même coup, de monter puis d'avancer en ligne droite en s'aidant en plus d'un vent fort et d'une flèche de vent. Un tapis qui n'utilise aucune de ses possibilités, c'est-à-dire dont le pilote ne joue ni carte ni flèche, et qui se trouve dans la zone calme où il n'y a pas de vent, descend d'une case.
Si un tapis arrive sur une case déjà occupée, le nouvel arrivant a le choix entre se poser sur son prédécesseur, l'empêchant ainsi de bouger au prochain tour, ou le faire tomber. La chute revient à descendre verticalement en s'arrêtant sur le sol ou sur le sommet du premier élément de décor rencontré.
Les joueurs doivent bien évidemment éviter les éléments du décor, qu'ils soient au sol ou en l'air, et rester dans l'air(e) de jeu.

commentaires :

nous n'avons pas joué pendant mille et une nuits, mais pendant de nombreuses heures, et cela sans nous lasser. La possibilité de construire son décor ouvre la voie à de multiples possibilités de parties. Certains choisiront le dépouillé en plaçant un éléphant et un petit nuage, d'autres feront plus riche en ne lésinant pas sur les décors d'ailleurs très réussis. Le matériel est un régal et la boîte est pratique. Les tactiques envisageables sont si nombreuses que nous ne vous gâchons en rien votre plaisir en vous en soufflant quelques-unes :
— Un départ tranquille qui vous place derrière vos adversaires et vous permet de les rattraper pour les descendre à l'aide de votre tapis violent. Ce choix est plus particulièrement recommandé avec les décors où il y a des trous étroits ressemblant à des cheminées.
— Un départ-canon et vertical pour atteindre les vents portants.
— Naviguer entre deux airs pour pouvoir utiliser au mieux ses cartes des vents, car voler trop haut ou trop bas a pour effet d'obliger à de fréquentes corrections à l'aide de ces flèches si utiles en fin de partie.
Le jeu est annoncé pour trois à six joueurs, mais une variante à deux est envisageable : chaque joueur possède deux tapis et joue alternativement l'un et l'autre. En sus chacun reçoit trois cartes des vents et six flèches. Si un tapis sort de l'aire de jeu, il est éliminé si et seulement si le joueur concerné possède encore ses deux tapis.
Et pour terminer une mention spéciale pour les règles : claires, précises, complètes, présentant de nombreux exemples avec dessins et possédant une version abrégée pour les gens pressés : de la belle ouvrage comme cela, on en redemande !

EN BREF :

type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 3 à 6
présentation : 10/10
clarté des règles : 10/10
originalité : 7/10
nous aimons : ♥♥♥







BAZAAR

(Schmidt)

matériel :

- une boîte 37 × 28 × 6 cm
- un plateau de jeu comprenant cinq compartiments (similaire à un plateau de Nain Jaune)
- 100 pierres précieuses de cinq sortes différentes : 20 rubis, 20 topazes, 20 opales, 20 diamants et 20 saphirs
- 10 cartes échange
- 49 cartes collection
- un dé à six faces (5 couleurs et 1 étoile)

but du jeu :

totaliser le maximum de points à la fin de la partie.

le jeu :

deux des dix cartes échange sont sélectionnées ainsi que vingt cartes collection. Ces dernières sont rangées en quatre piles de cinq cartes sous lesquelles on glisse une sixième carte représentant une étoile.
Chaque joueur, à tour de rôle, peut soit jeter le dé, soit utiliser une ligne d'une carte échange. S'il lance le dé, il récupère une pierre de la couleur tirée (par exemple un rubis pour le rouge) ; l'étoile lui permet de se procurer la pierre de son choix. S'il préfère l'échange, il se reporte à l'une des deux cartes retenues pour la partie. Ces cartes échanges présentent, sous la forme d'une série d'égalités, les trocs possibles, par exemple un saphir contre deux opales.
Le but de chacun des joueurs est d'obtenir, en combinant au mieux jets de dé et échanges, des séries identiques aux ensembles présentés sur les cartes collection, par exemple deux saphirs, un rubis et deux diamants. Celui qui y parvient peut acheter la carte collection et empocher un certain nombre de points, d'autant plus important qu'il lui reste peu ou pas du tout de pierres en main. Les points ainsi gagnés seront plus importants si l'une des piles a déjà été vidée.

commentaires :

Bazaar est un jeu qui prend tout son sens quand il est joué par un nombre important de participants (au moins quatre) si possible chevronnés. Au fil des parties, on s'aperçoit vite que l'accumulation de pierres en tout genre est une mauvaise politique, le système de marque pénalise en effet ceux qui possèdent encore beaucoup de pierres au moment où ils se procurent une carte collection.
Il y a quatre cartes collection visibles à un instant donné, et, tant qu'aucune pile n'est épuisée, elles représentent les seules possibilités d'achat. Les choses vont si vite qu'en un ou deux tours n'importe quel joueur peut être à même de s'emparer de l'une d'entre elles. Il vous faudra ne pas mettre vos œufs dans le même panier et vous constituer des assortiments de pierres polyvalentes permettant de constituer rapidement (en un tour) une collection utilisable.
Les cartes échanges vous permettent d'augmenter ou de diminuer votre capital de pierres suivant le type de troc que vous choisissez. Pour être compétitif, vous devrez anticiper les coups adverses et éviter de parier sur les résultats du dé qui, curieusement ici, joue un rôle mineur à l'exception des jets où vous obtenez l'étoile.
Les pierres sont joliment réalisées (attention elles sont fausses !), et vous serez rapidement pris par une ambiance de trocs et d'échanges endiablés. Il est dommage que la règle, et notamment le décompte des points, ne soit pas... un joyau !

EN BREF :

type de jeu : combinaison
nombre de joueurs : 2 à 6
présentation : 8/10
clarté des règles : 5/10
originalité : 9/10
nous aimons : ♥♥♥



LANDSKNECHT

(International Team)

matériel :

- un plateau de jeu en cinq morceaux à assembler représentant une plaine traversée par un torrent et quelques chemins
- 4 planches de pions permettant de jouer quatre armées différentes
- 3 aides de jeu (en français, allemand, italien)
- un livret de règles
- 2 dés.

but du jeu :

tout dépend des scénarios : il s'agit soit simplement de faire subir à son adversaire plus de pertes que l'on en a soi-même subies, soit de capturer son drapeau ou bien encore de le mettre en fuite.

le jeu :

ce jeu est à replacer dans la vogue actuelle des jeux qui allient jeux de rôle et wargames, à savoir qu'un pion représente un individu, en l'espèce fantassin léger ou lourd, archer, arbalétrier, arquebusier, cavalier léger ou lourd.

Les pions ont des caractéristiques de mouvement, de combat, un facteur moral, et il est indiqué quel type d'armure ils portent.

Au début de chaque tour, les joueurs tirent une carte au hasard parmi les cinq qu'ils tiennent dans leurs mains ; le joueur qui a tiré la plus petite carte commence le tour, puis on remonte vers celui qui a tiré la plus forte, et le chiffre indiqué sur la carte se rajoute au potentiel de mouvement de chaque pion.

A son tour, le joueur effectue ses mouvements puis ses tirs et, enfin, ses combats, puis tous les pions des autres joueurs qui ont été attaqués ont la possibilité de riposter ; on répète le tout autant de fois qu'il y a de joueurs. Ensuite, tous les joueurs, sauf le dernier (celui qui a tiré la plus forte carte), bénéficient d'un mouvement supplémentaire égal à la différence entre leur propre carte et celle du joueur qui a tiré la plus forte. Ce second mouvement est suivi à nouveau de combats et de ripostes.

Les combats sont de deux types : les tirs et les corps à corps, les premiers sont effectués par les archers, les arbalétriers et les arquebusiers. Chaque tireur passe plus ou moins de temps à recharger son arme. Les corps à corps opposent les pions adjacents et peuvent être effectués par n'importe quel pion. Mais évidemment un chevalier sera beaucoup plus efficace dans ce domaine qu'un fantassin léger et à fortiori qu'un archer !

Le moral des troupes est également pris en compte ; au début de chaque tour, n'importe quel joueur peut demander à un autre de vérifier le moral de ses troupes. Ce test de moral peut entraîner la fuite d'un adversaire.

EN BREF :

type de jeu : wargame historique
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 9/10
clarté des règles : 6/10
originalité : 6/10
nous aimons : ♥♥

commentaires :

International Team donne encore ici l'exemple d'un jeu esthétiquement très réussi ; le plateau de jeu est grand et soigné, les pions un tout petit peu moins, mais l'ensemble de la boîte est très bien.

Pour ce qui est des règles, on peut leur faire de nombreux reproches : tout d'abord en ce qui concerne leur brièveté et leur manque de clarté ; pourquoi les fabricants ne font-ils pas des règles plus complètes ?

On reprochera ensuite un manque de facteurs tactiques et des règles de "moral" trop simplifiées.

Cependant, ce jeu dispose d'un atout considérable, sa simplicité. De plus, la règle est divisée en deux niveaux de difficulté qui permettent aux joueurs non initiés au wargame d'entrer progressivement dans ce monde et de digérer parfaitement les règles.

Le second atout est que ce jeu peut servir de trait d'union entre le wargame et le jeu de rôle : en effet, son échelle, un pion égale un homme, doublé d'un caractère commun à tous les wargames, peuvent intéresser tous les types de joueurs.

Le troisième et dernier atout réside dans l'originalité de la période choisie ; en effet, l'histoire allemande, et plus particulièrement les guerres de la seconde moitié du XVe siècle, opposant Français, Bourguignons, Allemands, Suisses et autres sont tout à fait passionnantes.

Souhaitons qu'International Team poursuive dans cette voie tout en améliorant la qualité technique des règles.

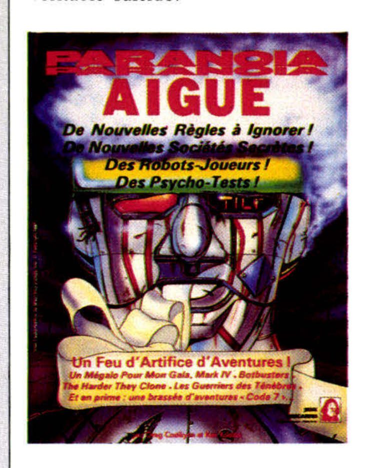
PARANOIA AIGUE

Pour tous ceux atteints de "Paranoïa", voici enfin un livret qui, comme son nom l'indique, ne fera rien pour les en sortir, au contraire. Tout d'abord, des nouvelles règles, qui bien entendu doivent être cachées à toute personne d'accréditation violette ou inférieure, sous peine d'extermination pour haute trahison. Donc, inutile d'expliquer ces règles. On peut simplement dire qu'il s'agit de tests d'évaluation de l'équilibre mental.

"Stop! il en a déjà trop dit! AAAAARH!!"

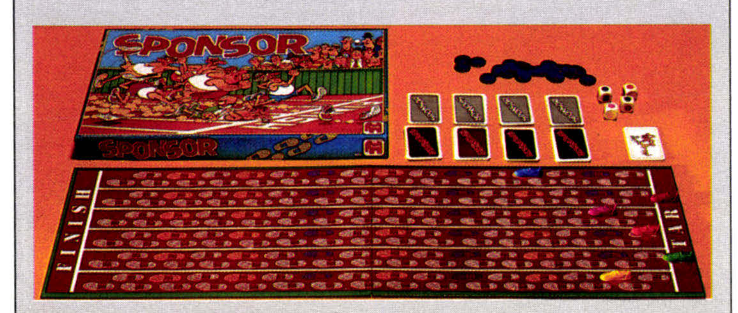
"Nous reprenons la plume de notre défunt collègue (par l'intermédiaire de son second clône) qui, honte sur lui, en a assurément trop dit. Et, merci Monsieur l'ami ordinateur. Il avait pourtant oublié de parler d'un chapitre sur les effets toxiques de toutes sortes de drogues et produits chimiques, très prônés dans *Paranoïa*, sur les conseils même de l'ordinateur. Ainsi que d'un autre chapitre sur de nouvelles sociétés secrètes, telles "les Mères de la terre", les "Grouaaaaargh!!"..."

Eh oui! Encore un clône de foutu, il faut dire que donner les noms de sociétés secrètes qui, comme il se doit, doivent rester secrètes est un véritable suicide.



Bon! arrêtons-nous là avant d'avoir utilisé tous les clônes et précisons seulement que le reste du livret est truffé de scénarios tous plus tordus les uns que les autres. De quoi finir ses jours atteint d'une paranoïa aiguë et irréversible!

(Jeux Descartes, 79 F).



SPONSOR

(Jumbo)

matériel :

- un plateau de jeu;
- 6 baskets de couleurs différentes
- 8 cartes "Sponsor Athlètes" dont 2 blanches.
- 4 jeux de cartes numérotées de 1 à 5
- 4 dés avec faces de couleurs différentes
- un lot de jetons.

MAGAZIN

but du jeu :

posséder la carte Athlète de la même couleur que la première basket qui franchit la ligne d'arrivée.

le jeu :

les six baskets sont placées sur la ligne de départ, chacune dans l'un des couloirs. Chacun des joueurs reçoit deux cartes Athlète tirées au hasard et un jeu de cartes numérotées (de 1 à 5).
Un des joueurs lance autant de dés que de joueurs (3 ou 4) et choisit une des couleurs tirées par les dés. Le joueur situé à sa gauche en choisit une à son tour et ainsi de suite. Chaque joueur place son dé devant lui visiblement.
A son tour, chaque joueur déplace la basket correspondant à la couleur de son dé, à l'aide d'une de ses cartes numérotées qu'il pose face visible, sur la table. Dès que toutes ces cartes ont été jouées (tous les cinq tours), elles sont redistribuées à chacun des joueurs.
Les dés sont lancés à chaque tour par un joueur différent qui choisit en premier la couleur qu'il désire. Sur le parcours, se trouvent des cases bleues et des cases jaunes. Un joueur posant une basket sur une case bleue, reçoit un jeton. Ces jetons serviront soit à faire reculer la basket que l'on joue, soit à relancer son dé pour avancer une autre basket (chaque nouveau lancer de dé coûte un jeton).
Sur les cases jaunes, le joueur peut échanger l'une de ses cartes Athlète contre celle d'un autre joueur qu'il tirera au hasard. Ainsi, les cartes Athlète changeront souvent de main en cours de partie, remettant tout aussi souvent en cause le gagnant de la partie.
La basket gagnante doit tomber précisément sur la case arrivée. Dès qu'elle l'atteint, son sponsor (le joueur possédant la carte Athlète de même couleur) se fait connaître et est déclaré vainqueur.

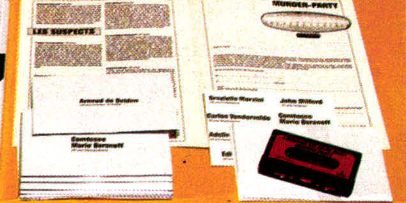
commentaires :

la première partie déroute un peu du fait de ces changements de baskets. On se bat pour l'une d'elle, puis on perd la carte Athlète correspondante pour se battre pour une autre. Il faut donc jongler entre la possession des bons Athlètes et des baskets les mieux placées.
Ce n'est qu'après quelques parties que l'on s'aperçoit que l'utilisation des jetons est très importante, surtout en fin de partie, et qu'un joueur qui n'en possède aucun risque fort de perdre.
Signalons qu'il est préférable de jouer à quatre.
Ce jeu destiné à un jeune public fait appel au bluff et l'humour n'en est pas absent.
La part du hasard peut sembler trop importante au début, mais après quelques parties, on s'aperçoit vite qu'une bonne tactique la réduit grandement. Un autre avantage est la rapidité d'une partie qui permet à ce jeu d'être pratiqué facilement en famille.

EN BREF :

type de jeu: société et tactique
nombre de joueurs: 3 ou 4
présentation: 7/10
clarté des règles: 7/10
originalité: 8/10
nous aimons: ♥♥





MURDER-PARTY

(Schmidt International)

matériel :

- un fascicule de règles comprenant les invitations pour huit joueurs
- une cassette de présentation à faire écouter aux joueurs réunis
- 8 enveloppes contenant les rôles de chacun des personnages
- une enveloppe contenant la solution de l'énigme
- 8 enveloppes vierges (pour rejouer)
- 8 autocollants portant chacun le nom, l'âge et le métier de chaque personnage.

but du jeu :

comme dans toute "murder party", les joueurs tentent d'élucider une énigme. Le vainqueur est celui, ou ceux, des joueurs qui a trouvé qui est l'assassin. Si personne ne trouve, c'est l'assassin qui gagne.

le jeu :

chaque joueur reçoit une invitation au dos de laquelle figurent les données de la simulation et un bref descriptif des huit suspects parmi lesquels se cache l'assassin. La scène se passe le 28 avril 1929 dans le dirigeable *Zeppelin LZ 127*, au cours d'une croisière. On vient de découvrir qu'un passager manque à l'appel. Le docteur Shaefer a été assassiné et jeté par dessus bord ! Pour ne pas être retenus par la police à l'escale de Rome, les suspects décident de trouver eux-mêmes l'assassin.
Le meneur de jeu réunit les joueurs chez lui. Chacun reçoit une enveloppe contenant quatre documents: sa fiche de personnage (description de sa vie et de ses passions, avouables ou non) et trois feuilles "acte" 1, 2 et 3, qui seront lues les unes après les autres, à la demande du meneur de jeu, au cours de la soirée. Après s'être imprégné de sa fiche, chaque joueur se présente. L'assassin est le seul qui ait le droit de mentir. Les autres joueurs ne peuvent mentir que par omission et se doivent de répondre précisément aux questions qui leur sont posées.
Dès la fin de la lecture de la fiche "acte 3" (le troisième indice) par chaque joueur, il est possible de porter une accusation.

commentaires :

du point de vue purement structurel, le jeu consiste à faire quatre tours de table, au cours desquels chaque joueur prend la parole: une première fois pour lire sa feuille de personnage, et les fois suivantes pour apporter une information nouvelle sans laquelle l'enquête ne peut avancer. Les informations proposées dans les enveloppes "acte" disculpent certains suspects, pour peu qu'on réfléchisse avec un minimum de logique! Voilà pour l'ossature du jeu. Mais, évidemment, une "murder party" est bien autre chose. Elle prend tout son intérêt si les participants interprètent vraiment leur personnage, comme le ferait un acteur. C'est sans doute le plus difficile à obtenir de débutants ou de joueurs qui n'ont jamais pratiqué le moindre jeu de rôle. Aussi la préparation, la mise en condition des joueurs par le meneur de jeu sera essentielle. Les rôles proposés sont suffisamment étoffés pour permettre une interprétation assez souple. L'énigme, sur laquelle il est préférable de ne rien dire, est de bonne qualité. C'est donc à une bonne soirée que peuvent se préparer les amateurs de jeu de "rôle" au sens le plus ancien du terme.
Mais le gros défaut du jeu est qu'il n'est pas renouvelable. Il ne permettra de jouer qu'une seule fois avec les mêmes joueurs! Est-il concevable d'imaginer une "murder party"...paramétrable, où l'assassin change d'une partie à l'autre? Un beau sujet de réflexion!

EN BREF :

type de jeu: murder party (jeu de rôle et de déduction).
nombre de joueurs: 8
présentation: 8/10
clarté des règles: 9/10
originalité: 7/10
nous aimons: ♥♥



LE JEU DES MILLE ET UNE NUITS

(W.E.G./Gallimard)

matériel :

- un plateau de jeu
- un livret de règles
- un livre des contes
- 64 cartes
- 160 pions prédécoupés
- 6 feuilles de personnage
- des feuilles aides de jeu
- 2 dés à six faces

but du jeu :

incarner un personnage qui débute la partie pauvre et vivre suffisamment d'aventures pour revenir à Bagdad, soit auréolé de gloire, soit en étant sultan. Le but peut être également de remplir une mission confiée par le sultan de Bagdad.

le jeu :

le jeu des *Mille et une nuits* propose quatre jeux en un, dont le dernier permet de jouer en solitaire. Mais parlons surtout du premier jeu qui constitue la base des autres.

Au départ, chacun des joueurs dispose d'une feuille de personnage où sont notés sa fortune, ses compétences et ses points de destinée et d'histoire.

Ces derniers, gardés secrets, représentent le nombre de points à obtenir pour gagner. Dès qu'un joueur a obtenu ces points et qu'il revient à Bagdad, il a gagné.

Le tour de jeu se divise en plusieurs phases :

— le déplacement;

— le tirage de carte;

— les rencontres.

Le déplacement, sur terre ou sur mer, est fonction de la fortune du personnage. Le pion déplacé, le joueur tire une carte.

Ces cartes sont de deux types : cartes « destin » et cartes « rencontre ». Les cartes destin peuvent être gardées, dans la limite de deux ; elles serviront en cours de partie pour se défendre des autres joueurs ou encore les bloquer. Les cartes rencontre permettent d'affronter des épreuves ou de bénéficier d'occasions plus ou moins intéressantes. Ces rencontres peuvent être un personnage, un animal ou un lieu magique.

Ce sont les dés qui déterminent les événements qui en découlent. Ces événements vous seront donnés par le livre des contes après la lecture du paragraphe correspondant aux diverses réactions (celles occasionnées par la rencontre et la vôtre). Ce livre des contes comporte 1 400 paragraphes, de quoi faire de nombreuses parties.

Le côté jeu de rôle est renforcé par le fait que ces paragraphes seront lus à haute voix par chacun des joueurs, qui prendront ainsi la place du meneur de jeu.

Le jeu se déroule donc ainsi, chaque joueur voyageant de par le monde, en accumulant richesses, compétences, renommée et surtout, des points d'histoire et de destinée, si faciles à perdre.

commentaires :

ce jeu, fortement inspiré des livres-jeux et des jeux de rôle, permet aux joueurs de mener une partie assez semblable à un JDR, les divers tableaux, cartes et le livre des contes, faisant office de meneur de jeu. Du point de vue de la conception, signalons l'énorme travail de l'auteur. Mais le tout est une réussite, agrémentée par le choix du thème.

JEUX & JOUEURS

La version française, que nous propose Gallimard, est d'une présentation sans reproche et de bonne qualité. Mais il est encore dommage d'y voir des problèmes de traduction rendant certaines phrases difficilement compréhensibles.

Ce jeu, qui a obtenu l'oscar du meilleur jeu sur plateau à Los Angeles en 1986, n'est pas pour autant un jeu grand public. L'acquisition des mécanismes de règle et l'utilisation pratique des tables et du livre des contes restant assez complexes, il est tout d'abord conseillé à des joueurs ayant une bonne pratique des jeux de rôle et des livres-jeux. En effet, les règles du jeu simple tiennent en sept pages (très serrées) et il est nécessaire de les lire plusieurs fois avant de pouvoir commencer à jouer, et nous avouons avoir calé sur de nombreux points de règles un certain laps de temps, faute d'exemples précis.

N'ayant pas le texte original sous les yeux, nous ne savons pas si ces points mal expliqués viennent de la traduction ou du texte original.

Quoi qu'il en soit, ce jeu est une réussite du point de vue originalité (thème et système de jeu) mais possèdes des règles trop complexes pour un jeune public et pour un jeu familial.

EN BREF :

type de jeu : aventure sur plateau
nombre de joueurs : 1 à 9
présentation : 9/10
clarté des règles : 5/10
originalité : 9/10
nous aimons : ♥♥♥

CORDA NŒUD

Les éditions Frankh, déjà connues de nos lecteurs par les jeux luxueux qu'elles produisent, viennent de sortir un casse-tête solitaire convertible en jeu pour deux à six joueurs, *Corda*.

Il comprend quarante-huit cartes, en forme de losange, représentant un tronc ou une liane ou bien encore les deux entremêlés.

La version solitaire vise à reconstituer l'enchevêtrement du tronc et de la liane afin que ceux-ci forment chacun une ligne continue.

La version de jeu à plusieurs s'apparente aux dominos. Les joueurs doivent y constituer une tour en posant les cartes les unes à côté des autres, à raison de trois par étage. Celles-ci doivent se suivre logiquement, liane et tronc devant être prolongés. Cette variante n'apporte pas grand-chose et elle est à oublier rapidement.



Que reste-t-il de tout cela ? Un magnifique casse-tête, très amusant, où il n'est pas si évident de réussir à prolonger tronc et liane sans faire de nœud.

MALEFICES N°6

Enchères sous pavillon noir (Scénario).

Tout débute dans une salle des ventes où un descendant direct de Jean Carrère (peintre de la mer du XVIII[e] siècle) fait l'acquisition d'une malle ayant appartenu à son ancêtre. A l'intérieur, le journal de Jean Carrère mentionne un trésor dans le récit d'un extraordinaire voyage.

Commence alors une aventure mouvementée qui conduira les aventuriers de Saint-Brévin-l'Océan à La Rochelle où ils s'embarqueront pour la Guadeloupe.

Mais cette recherche de trésor, si

trésor il y a, ne se passera pas sans mal, car "d'autres" le convoîtent... Et, ne serait-ce que pour rassurer les aventuriers, ces ennemis n'ignorent rien des secrets du vaudou! De quoi laisser entrevoir de rudes épreuves pour nos chercheurs de trésor qui auront besoin d'autant de chance que de protection divine.



L'APPEL DE CTHULHU

Un nouvel écran pour vos nuits blanches
(Jeux Descartes)

Il y en avait déjà un, allez-vous dire! Oui, mais celui-ci est digne de ce nom. Sur un carton plus épais que le précédant on y trouve une illustration qui se marie avec l'atmosphère du jeu, ce qui n'était pas le cas auparavant. Bien entendu, le meneur de jeu y trouvera tous les tableaux nécessaires en cours de partie, imprimés très lisiblement.
En supplément de cet écran, un scénario inédit, signé par un "maître en la matière", Jean Balczesak. Celui-ci emmènera les investigateurs dans une vallée perdue au cœur des Rocheuses, afin de résoudre le mystère d'une pierre indienne qui est à l'origine d'inexplicables assassinats. Une bonne façon d'inaugurer ce nouvel écran.





ULTIMATE GOLF

(Gogny Goubert)

matériel :

- 9 plateaux de jeu imprimés recto verso, représentant les 18 trous d'un parcours de golf
- 4 lots de 24 cartes représentant les clubs et situations spéciales
- une fiche de score
- 12 pastilles adhérentes représentant les cartes de golf
- une réglette de position/distance
- 2 dés.

but du jeu :

comme dans une vraie partie de golf, réaliser chaque trou du parcours en le moins de coups possibles.

le jeu :

le plateau représentant le trou n°1 est placé sur la table. Chaque joueur reçoit un lot de cartes simulant ses clubs (cannes de golf) qu'il place devant lui en trois paquets: un pour les bois (clubs en bois pour les coups longs), un pour les fers (clubs en fer pour les coups plus ou moins courts) et un pour les cartes de situations spéciales. Il reçoit aussi deux balles de golf de même numéro. L'ordre des joueurs (ou des équipes) est déterminé par les dés pour le premier trou. Pour le second, ce sera l'équipe ayant établi le meilleur score au premier trou qui débutera.
A son tour, chaque joueur place sa balle entre les deux marqueurs de départ et choisit une carte de club qu'il pose face découverte sur le plateau de jeu. Une fois cette carte choisie, il ne peut en changer.
Puis il prend la réglette de position qu'il pointe dans la direction choisie. Une fois placée, cette réglette ne doit plus bouger. Il lance alors deux dés et consulte les instructions notées sur la carte du club choisie au début. Ces instructions, dépendant du résultat des dés, donnent la distance parcourue par la balle ainsi que les éventuelles déviations de celle-ci par rapport à la direction initiale. C'est à nouveau la réglette de position qui, en fonction de ces instructions, donnera la nouvelle position de la balle. Lorsque tous les joueurs ont fini leur premier coup, ils passent au second et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous aient atteint le green (surface entourant le trou, où l'herbe est très rase). Sur celui-ci, on utilise la carte *putter* (club spécial utilisé uniquement sur le green) pour déterminer le nombre de coups nécessaires pour mettre la balle dans le trou, en fonction de la distance et du lancer des dés. Et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie (9 ou 18 trous) où chaque joueur fera alors le total de ses coups. Le gagnant étant, bien sûr, celui qui a réalisé le plus faible.

commentaires :

Ultimate Golf est une très bonne simulation d'une partie de golf que la qualité du matériel fourni ne vient pas ternir. Le jeu s'est surtout appuyé sur le côté réflexion de ce sport et, tout en distrayant, il constitue une excellente approche de la richesse du golf qui associe technique et réflexion.
Au cours des premières parties, il peut paraître un peu complexe et peu pratique de se servir de la réglette de position mais, avec l'habitude, cette manipulation ne gâte en rien l'attrait du jeu.
Pour des raisons de simplicité des règles, certains détails pourraient gêner de véritables joueurs de golf. En effet tous les joueurs ont au départ les mêmes chances de gagner. Mais il faut considérer que chaque joueur sait déjà jouer au golf et que seule la pratique du jeu fera la différence, celle-ci se situant dans l'appréciation des distances et dans le choix du club, ce qui constitue d'ailleurs la réelle difficulté du golf.
Malgré le soin apporté à l'élaboration des règles, nous aurions aimé voir apparaître quelques règles optionnelles apportant un "plus" aux joueurs exigeants. Par exemple, pouvoir déterminer, si c'est un jour de vent, sa direction et sa force, ce qui intervient dans les résultats. Ainsi qu'une règle pour les joueuses ou jeunes joueurs qui n'ont pas la même force de frappe qu'un joueur expérimenté. Ces types de règles peuvent, heureusement, s'ajouter facilement. Il suffit d'apprécier les changements sur les résultats de la règle de base.
En résumé, *Ultimate Golf* est une très bonne simulation qui s'adresse tout d'abord aux joueurs de golf, mais qui constitue une excellente initiation aux règles et aux subtilités de ce sport, pour tous les autres.
Signalons tout de même son prix élevé, qui ne le met pas à la portée de toutes les bourses, mais golf oblige!

EN BREF :

type de jeu: simulation et société
nombre de joueurs: 2 à 4
présentation: 9/10
clarté des règles: 7/10
originalité: 8/10
nous aimons: ♥♥



EUREKA

(International Team)

matériel :

- une boîte métallique 23×18×5 cm
- 48 cartes rouges ou vertes représentant des génies (Copernic, Bach, Newton,...) et portant un symbole (triangle, cercle, "chapeau")
- 54 cartes-règles dont 48 représentent des suites de symboles et 6, muettes, destinées à des parties futures.

but du jeu :

être le premier à posséder cinq cartes règle .

le jeu :

un des joueurs est nommé "Grand-Maître". Il tire trois cartes règle et en sélectionne une. Cette carte présente une suite de symboles éventuellement colorés en vert ou rouge. Le joueur entame la partie en posant un portrait de génie compatible avec le premier symbole de la suite et sa couleur (un triangle correspond à un personnage à barbe, un "chapeau" à un génie en portant un, et un cercle à un visage imberbe et nu-tête). Le joueur suivant choisit l'un des portraits et le pose. Le Grand-Maître indique si le portrait correspond au deuxième de la série et à sa couleur. Si oui, il est posé à droite du premier portrait; sinon, il est posé dessous. Et ainsi de suite...
Celui qui pense avoir trouvé la règle s'écrie "Eurêka!" et énonce sa réponse: si elle est exacte, il reçoit la carte règle en récompense, sinon il est éliminé et donne une carte règle au Grand-Maître s'il en possède une.

commentaires :

Robert Abbott a signé *Eurêka* et il n'y a rien d'étonnant à cela car il est le créateur du jeu d'*Eleusis* (voir J&S n°2) dont vous avez sans doute reconnu les principes: poser des cartes liées entre elles par une logique secrète et essayer de la découvrir grâce aux cartes acceptées ou refusées par un maître de jeu.
L'attrait, et l'inconvénient d'*Eleusis* est que c'était les joueurs qui au gré de leur fantaisie, inventaient une suite codée à découvrir. Attrait parce qu'il donnait une certaine valeur au rôle de Grand-Maître. Inconvénient, parce qu'il lui était difficile de trouver le juste milieu entre un code introuvable et une suite évidente. En proposant des codes tout préparés, *Eurêka* pallie l'inconvénient... et efface l'attrait.
Il reste un jeu intelligent mais pas grisant.
La présentation dans une boîte métallique que l'on verrait plus contenir des biscuits que des portraits de génies est très réussie et contribue à rendre ce jeu sympathique.

EN BREF :

type de jeu: déduction
nombre de joueurs: 2 à 11
présentation: 10/10 (pour la boîte!)
clarté des règles: 7/10
originalité: 3/10
nous aimons: ♥♥



PLAY BAC

(Play Bac)

matériel :

- une boîte 32×27×7 cm
- un plateau représentant un parcours conduisant au bac;
- un dé;
- 1 000 fiches questions comprenant chacune les rubriques "philosophie", "histoire" (du XXe siècle), "géographie" (économie mondiale), "anglais" et "détente";
- 6 pions de couleurs.

but du jeu :

être le premier à posséder cinq cartes règle.

le jeu :

les candidats joueurs sont admis à passer le bac lorsqu'ils ont atteint les cases du pourtour du cercle final. Pour en arriver là, ils auront dû progresser au fil des jets de dés et des questions portant sur le programme du bac. Les bonnes réponses donnent le droit de rejouer et les mauvaises le droit de laisser jouer son voisin. C'est la case sur laquelle le candidat aboutit qui détermine la matière: philo, histoire, géo ou anglais. La matière "détente" recèle des questions faciles ou humoristiques et des consignes à observer. D'autre part, il existe aussi des cases "bombe" et "boum!" où la matière de la question est choisie avec de gros risques pour le joueur comme le retour au départ par exemple.
Vous aurez également la possibilité de tomber sur une case "bac blanc" où vous devrez répondre à quatre questions avec des gains à attendre de chaque bonne réponse.
La fin du parcours, c'est le bac symbolisé par un anneau sur lequel les joueurs tourneront jusqu'à l'obtention d'un 1 au dé, tirage qui donne droit de répondre aux questions de l'examen. Elles seront prises sur l'une des fiches questions et porteront sur toutes les matières inscrites (à l'exception de détente). Au moins deux bonnes réponses, et c'est gagné!

commentaires :

après le phénoménal succès de *Trivial Pursuit*, on devait bien s'attendre à une profusion de jeux de questions-réponses. C'est évidemment ce qu'on a pu voir au Salon du jouet. *Play Bac* n'est que l'un des premiers petits cousins du *T.P.* à apparaître dans le commerce. Ce ne sera pas le dernier.

JEUX & JOUEUR

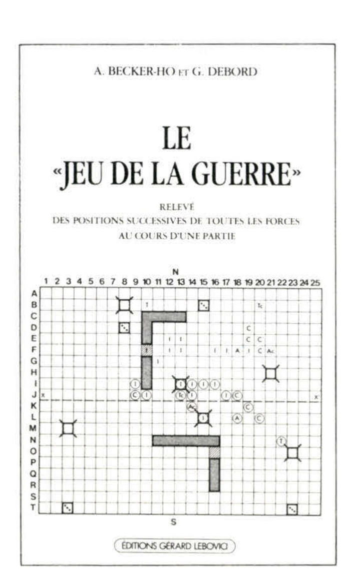
Devrons-nous à chaque fois répéter que pour nous, une collection de colles, aussi sérieuse ou amusante soit-elle, ne suffira jamais à faire un vrai jeu?
Le côté "jeu de l'oie" introduit ici un élément de suspense amusant dans la mesure où un joueur peut gagner sans que les autres puissent avoir l'occasion de lancer le dé, ne fût-ce qu'une fois...
L'argumentation des auteurs est louable, à défaut d'être raisonnable: *"le but de ce jeu est d'aider les élèves à apprendre leur programme scolaire sous une forme variée, vivante, parfois humoristique, toujours pédagogique"* (sic). Nous déconseillons pourtant aux futurs bacheliers de réviser uniquement leur examen avec *Play Bac* ; cela étant dit, le fait d'avoir joué une partie peut vous éviter un contresens en anglais ou vous apprendre une citation à "placer" dans une dissertation.
Deux exemples :
Philosophie: A quoi Socrate compare-t-il l'homme et ses désirs?
Anglais: Donner la traduction et la conjugaison de "to fight"

EN BREF :

type de jeu: questions-réponses (et parcours)
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation: 8/10
clarté des règles: 10/10
originalité: 4/10
nous aimons: ♥

Le jeu de la guerre

Le sous-titre, "relevé des positions successives de toutes les forces au cours d'une partie", indique à lui seul que l'on est en présence d'un livre peu banal. La règle de ce "wargame" couvre les pages 133 à 153. Toutes les pages précédentes sont le compte rendu d'une seule partie, chaque page présentant un diagramme de la position en cours et un commentaire! *Le Jeu de la guerre* se joue sur un terrain de 500 cases (25 × 20), divisé en son milieu par une ligne-frontière. Chacun des deux joueurs qui s'affrontent dispose librement ses unités dans son camp. Chaque coup est constitué par le mouvement de cinq, au plus, des unités d'un camp, à l'issue duquel se produit l'attaque des unités adverses. Il est évidemment permis, comme dans tous les wargames, de ne pas procéder à une attaque possible. Chaque camp dispose de 15 régiments répartis en infanterie (9), cavalerie (4), artillerie à pied (1) et artillerie à cheval (1). Le jeu devient passionnant par sa règle de transmission. Aucune unité ne se déplace, ni ne combat, sans être reliée à son arsenal ou à des unités relais. Toute unité qui est sur une même colonne, rangée ou diagonale qu'un arsenal ou une unité-relais est activée ! Simple et astucieux. *Le Jeu de la guerre* est une sorte de wargame d'école, dépouillé à l'extrême. Très beau !
Le Jeu de la guerre, éditions Gérard Lebovici, collection Champ libre, 160 pages, 90F.



MAGAZIN

MONTDRAGON

(Schmidt)



matériel :

- un plateau de jeu
- une île avec château
- 8 rochers (avec rivets)
- 4 arcs-en-ciel, 4 armures, 4 princesses, 4 dragons
- 4 chevaliers
- 2 ponts
- 36 cartes à jouer

but du jeu :

être le premier chevalier à délivrer sa princesse, captive sur l'un des rochers gardés par les dragons.

le jeu :

en début de partie, chaque joueur dispose d'un pion chevalier et de sept cartes. Ces cartes sont de deux types: magiques ou numérotées, ces dernières permettant de faire avancer son chevalier sur le plateau (de 1 à 5 cases).
Les princesses captives sont placées, chacune sur un rocher, aux côtés des dragons, aux quatre coins du plateau. Les armures (épées et boucliers) se trouvent dans le château central.
Chaque chevalier devra, avant de délivrer sa princesse, aller chercher une armure, seule protection contre les dragons. Mais ce château n'est accessible que par magie en se servant d'un arc-en-ciel comme pont (carte magique: arc-en-ciel). Une fois l'armure possédée, il ne reste plus qu'à délivrer sa princesse. Encore faut-il tomber sur la bonne, car, sur les quatre captives, une seule est de la même couleur que le pion chevalier, et pour le savoir, il faut y aller.
A son tour, chaque chevalier a trois possibilités:
- jouer des cartes et avancer, remplacer des cartes, utiliser une carte défaussée. L'une de ces possibilités constitue un tour de jeu.

- Jouer des cartes: le chevalier joue autant de cartes magiques qu'il le désire ou le peut (carte arc-en-ciel, pont, nuage, téléportation ou dragon), puis il joue une carte points pour faire avancer son pion d'autant de cases;

- Remplacer ses cartes. Si un joueur n'a plus de cartes, ou si celles qu'il possède ne l'intéressent pas, il peut, en se défaisant des siennes, piocher sept nouvelles cartes au hasard, ceci constituant son tour de jeu;

- Utiliser une carte défaussée. Dans ce cas, le joueur décide d'utiliser la dernière carte visible de la défausse, laissée par le joueur précédent. Si c'est une carte magique, elle prend effet immédiatement et le joueur peut encore jouer une carte "points". Si c'est une carte "points", il avance seulement son pion et son tour est terminé.

La partie se déroule ainsi à coups de cartes magiques et de cartes points amenant peu à peu les chevaliers vers leur but. A ces règles s'ajoutent quelques points, comme le duel entre chevaliers ou les cases étoilées. Les duels n'ont lieu que lorsque deux chevaliers sont sur la même case: le vaincu est renvoyé à une case départ, le vainqueur obtient de nouvelles cartes. Quant aux cases étoilées, elles servent à se téléporter vers une autre case étoilée, histoire d'aller plus loin et de se rapprocher de sa princesse éplorée.

commentaires :

la première impression est très favorable, et on ne peut qu'applaudir la qualité du matériel fourni qui permet au plateau, une fois monté, de prendre réellement vie. Mais passons au jeu proprement dit.
La première partie que nous avons faite (à deux, il faut le préciser) a duré dix-sept minutes exactement, sans que les chevaliers soient vraiment gênés dans leur progression. Le jeu à quatre est plus long et plus intéressant, mais là encore, une bonne distribution de cartes permet de gagner rapidement.
Par exemple : un joueur qui possède deux cartes "arc-en-ciel" et trois cartes "points" (5, 1, 2) peut rejoindre une île en trois tours après avoir été chercher son armure, et, pour peu qu'il ait de la chance en trouvant sa princesse sur cette île, la partie est finie. Ce qui paraît un peu court pour une partie.
En outre, le côté tactique et stratégique est très restreint. Même les dragons, bien connus pour leur agressivité, se montrent ici presque gentils, empêchant seulement de passer lorsqu'ils sont sur un chemin. Quant aux duels, ils ne reflètent pas vraiment les combats de chevaliers. Sur la boîte figure la mention "Jeu de rôle". Soyons clairs: il ne s'agit en rien d'un jeu de rôle! Le thème médiéval-fantastique ne suffit pas à faire d'un jeu de société sur plateau un jeu de rôle!
Ce jeu, conseillé pour les 8-88 ans, est en fait un jeu pour les 8-10 ans qui y trouveront charme et détente, mais que leurs grands frères risquent de délaisser très vite, malgré la superbe présentation.

EN BREF :

type de jeu: société
nombre de joueurs: 2 à 4
présentation: 9/10
clarté des règles: 7/10
originalité: 6/10
nous aimons: ♥

LES TROIS MOUSQUETAIRES



(Dujardin)

matériel :

une boîte 26 × 40 × 4 cm
- 10 cartes « Milady »
- 10 cartes « Comte de Rochefort »
- 9 cartes « Mousquetaire »
- 9 cartes « Bottes secrètes »
- 18 cartes « Gazette »
- 2 bateaux
- 2 dés à six faces

but du jeu :

rapporter les ferrets à la Reine.

le jeu :

chacun des joueurs incarne l'un des mousquetaires d'Alexandre Dumas.

Les joueurs progressent, en lançant deux dés, le long du parcours qui les mènera successivement chez Madame Bonacieux (servante de la Reine), chez la Reine, au château du duc de Buckingham pour y prendre les ferrets et, enfin, de nouveau chez la Reine pour lui remettre ses ferrets.

Le parcours comporte des passages délicats : l'entrée principale du Louvre, un passage secret conduisant aux appartements de la Reine et la Manche à traverser. De plus, un certain nombre d'événements sont conditionnés par la présence ou non de madame Bonacieux chez elle, par l'activité des espions du Cardinal et par la présence du duc de Buckingham dans son château.

Les joueurs seront amenés à tirer des cartes en fonction des cases qu'ils traverseront ou atteindront au fur et à mesure de leurs chevauchées. Les cartes Gazette permettent de mettre à jour les éléments du plateau grâce aux dernières nouvelles qu'elles relatent. On y lira, par exemple, qu'un soleil radieux brille sur la Manche et que la traversée ne pose alors aucun problème, qu'à la suite d'une inondation le passage secret est impraticable ou bien encore que Madame Bonacieux brode à sa fenêtre (et est donc présente chez elle).

Les cartes Mousquetaires, Rochefort et Milady déclenchent des événements qui, la plupart du temps, vont vous faire avancer ou reculer ou bien perdre un tour.
Les cartes Bottes secrètes ont un rôle un peu différent : elles sont conservées en vue de situations futures. Il s'agit de sauf-conduits, d'antidotes ou de chevaux frais permettant de doubler les points d'un jet de dés.

Le premier mousquetaire à rencontrer le duc de Buckingham dans son château reçoit les ferrets et rentre en France. Si l'un de ses compagnons le double sur le chemin du retour, les ferrets changent de mains.

Le premier mousquetaire à rencontrer la Reine pour lui remettre les ferrets a gagné.

EN BREF :

type de jeu : parcours et hasard
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 6/10
clarté des règles : 6/10
originalité : 6/10
nous aimons : ♥

commentaires :

l'idée de faire se fermer ou s'ouvrir des passages, de déclarer présents ou absents de leur domicile les principaux acteurs donne un semblant de vie au décor et introduit un élément de surprise.

Dans ce jeu, il y a une évidente volonté de restituer l'atmosphère à la Dumas : les intrigues, les péripéties, les imprévus et la course contre la montre. Tous les personnages, bons ou méchants, sont là.

Malheureusement les mécanismes du jeu ne sont pas à la hauteur. On regrette l'absence de l'esprit « Un pour tous, tous pour un » : les règles telles qu'elles sont écrites n'encouragent que l'individualisme, chacun devant aller le plus vite possible.
Le libellé des cartes manque de clarté et le plateau est très joli mais peu fonctionnel à cause d'une représentation, un peu ratée, des cases à parcourir.

Pour pimenter vos parties, nous ne pouvons que vous conseiller la variante suivante : le jeu se déroule normalement, mais un temps est imparti aux joueurs pour que l'un d'eux réussisse à ramener les ferrets à la Reine. Ce temps est fixé à trente minutes (deux joueurs), 45 minutes (trois joueurs) ou une heure (quatre joueurs). En cas d'échec, tous les mousquetaires ont perdu.

Le Renjou.

Le Renjou consiste à être le premier à aligner cinq pions de sa couleur... Un œil peu averti l'assimilerait rapidement à notre bon vieux morpion! Quelques règles simples ont suffi à le transformer en bien autre chose. Le Gomoku, ancêtre du Renjou, déjà plus complexe que le morpion, est pratiqué par 20 millions de Japonais. La règle du Renjou fut définitivement fixée en 1930. En 1967, une fédération japonaise de Renjou fut créée, à l'initiative même du ministère de l'Education ! C'est dire que les 225 intersections de la grille de jeu (15×15) ont quelque chose de motivant. En deux mots, celui qui commence (noirs) est contraint de renoncer à certaines configurations de pions ou "tabous". C'est cette limitation de l'avantage du trait qui donne au jeu tout son intérêt et équilibre les chances.
Maître Lim Yoo Jong, dont nous avons eu l'occasion d'apprécier les qualités pédagogiques à la librairie L'impensé Radical lors de son passage à Paris, est ici associé à Jean-Marie-Etienne pour une véritable initiation à ce grand jeu. Présenté en 185 pages fournies en diagrammes, commentaires et explications, *Le Renjou* s'adresse aux débutants comme aux joueurs confirmés. *Le Renjou*, édité par L'impensé Radical, 120 F. Distribué par Edi-Service.

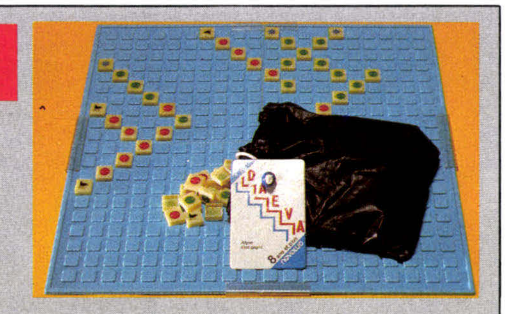


Shopping...

Ouverture de trois nouveaux relais Descartes:
- L'Ile aux Trésors, rue de la Poste 21000 Dijon.
- Evasion, 74, rue Baudrière 49000 Angers.
- Dream Land, 10, rue Beaudimont, 62000 Arras.

DAEVA

(Novolud)



matériel :

- 72 pions rouges, 72 pions verts
- 9 pions de départ noirs utilisés par le joueur qui pose les pions rouges, 9 pions de départ bleus utilisés par le joueur qui pose les pions verts
- un plateau de jeu carré de 20 × 20 cases.

but du jeu :

totaliser le maximum de points.

le jeu :

les pions verts et rouges sont mélangés dans un sac opaque qui servira de « pioche ».

Chaque joueur, à tour de rôle, a le choix entre poser un pion de départ (appelé « plot de départ ») sur l'une des cases qui bordent le plateau ou bien poser un pion retiré du sac ; dans ce dernier cas, si le pion tiré n'est pas de la couleur utilisée par le joueur, il est écarté et le joueur perd son tour. Quand le sac est vide, il est rempli avec les pions écartés.

Pour marquer des points il faut réaliser des alignements :

— cinq pions de la même couleur, en diagonale et contigus, avec un plot de départ à l'une des extrémités. Le joueur qui réussit un tel alignement marque trois points, rejoue immédiatement et transforme l'un des pions alignés en « plot secondaire » ;

— cinq pions de la même couleur, en diagonale et contigus, avec un plot secondaire à l'une des extrémités. Le joueur qui réussit un tel alignement marque un point, rejoue immédiatement et transforme l'un des pions alignés en « plot secondaire » ;

— trois plots de départ sur le même côté, de la même couleur, sans aucun pion ou plot adverse intercalé. Un tel alignement rapporte quatre points.

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de pions ou lorsqu'il est évident qu'aucun alignement ne peut plus être réalisé.

commentaires :

avec *Daeva*, sur le thème archi-classique du Morpion, Novolud s'essaie à une variante compliquée. Le système de calcul des points qui dépendent de l'alignement et du type de plot concerné, les pions (et plots) à la représentation ésotérique, les règles imprécises et écrites dans un vocabulaire inutilement abstrait, tout concourt à compliquer ce jeu d'une manière artificielle. C'est vraiment dommage...

En effet, *Daeva* recèle quelques idées intéressantes et se révèle riche sur le plan tactique lorsqu'on s'est donné la peine de réécrire les règles avec précision. Une des clefs de la victoire réside dans le bon usage des plots de départ pour lesquels la prodigalité en début de partie conduira à de durs moments par la suite ou bien une trop grande avarice mènera à un gaspillage final sur un plateau surchargé.

La vision du joueur doit être à très long terme et anticiper largement sur les mouvements à venir, seule façon de ne pas sacrifier l'offensive ou la défensive. Mais en même temps, au fil des vicissitudes des tirages de pions de couleur, le joueur devra s'adapter et ne pas se trouver mis en défaut par une « panne de pions » due à des tirages contraires successifs. Cette règle de « pioche » de pions a d'ailleurs l'intérêt d'introduire un certain aléa.

Les parties à quatre ou six consistent simplement à faire alterner les joueurs répartis en deux camps de deux ou trois joueurs, rien de bien intéressant. En conclusion, un peu de plaisir et beaucoup de regrets...

EN BREF :

type de jeu : alignement
nombre de joueurs : 2
présentation : 7/10
clarté des règles : 3/10
originalité : 5/10
nous aimons : ♥



GENERALOWSKY

(International Team)

matériel :

- une boîte 4 × 24 × 35 cm
- un plateau de jeu comprenant notamment une flèche pivotant autour d'un axe et susceptible de pointer des cases sur quatre pistes concentriques
- 6 planches « poitrine de général » permettant de poser des médailles
- un lot complet de médailles
- 6 pions de couleurs (un par joueur).

but du jeu :

être le premier à posséder vingt et une médailles sur sa poitrine.

le jeu :

les pions de chaque joueur tournent en rond sur un circuit qui comprend une case « Sibérie » et une case « Moscou ».

A chaque fois que leur tour arrive, les joueurs choisissent l'une des pistes et actionnent la flèche. La case de la piste où elle s'arrête indique leur déplacement (en nombre de cases) ou ce qui arrive au pion : être envoyé en Sibérie, en perdant parfois une médaille dans l'opération, être envoyé directement à Moscou ou terminer son tour sur un pion adverse.

La case Moscou se remplit de médailles au gré des événements, et le premier qui y passe, en s'arrêtant ou non, les empoche toutes, ce qui lui permet de les épingler sur la poitrine de son général.

Lorsqu'un pion arrive sur une case déjà occupée, il est empilé sur ses prédécesseurs et devient leur « supérieur ». Un joueur dont le pion a un supérieur doit lui obéir, notamment en ce qui concerne le choix de la piste pour ses tirages. S'il se déplace, il emmène avec lui tous les pions empilés sur lui sauf s'il est envoyé en Sibérie, auquel cas tous les pions de la case doivent suivre sans distinction.

Le premier à posséder vingt et une médailles a gagné et est promu maréchal.

commentaires :

la description du thème mérite d'être citée in extenso : « *les généraux russes, comme on le sait, ont deux objectifs dans la vie. Le premier est de se faire couvrir de médailles, le second est de ne pas finir en Sibérie* » (sic). Il fallait une certaine audace pour bâtir un jeu sur un thème aussi particulier. Le pari est presque réussi car on retrouve tout dans *Généralowsky* : la peur de la Sibérie, Moscou et sa cohorte de médailles, l'intérêt d'être un supérieur hiérarchique, le confort des carrières tranquilles ou la frénésie des ascensions fulgurantes et périlleuses. Nous avons dit « presque » car cela eut mérité des règles claires et c'est loin d'être le cas. C'est dommage pour un jeu sympathique destiné avant tout à un jeune public.

Les pistes sont synonymes de prise de risques. Elles présentent un éventail complet de la piste calme où on s'assure d'un petit déplacement jusqu'à la piste des risque-tout qui propose des voyages directs vers Moscou ou la Sibérie. Bien évidemment le hasard joue un rôle très important et particulièrement déterminant sur la piste la plus risquée, mais un joueur qui fait les bons choix tire toujours son épingle du jeu.

EN BREF :

type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2 à 6
présentation : 6/10
clarté des règles : 4/10
originalité : 7/10
nous aimons : ♥



VAMPO

(Schmidt)

matériel :

- une boîte de 40 × 28 × 5 cm
- un plateau de jeu
- 4 pions joueurs
- 4 cartes « Ail »
- 8 pions représentant les princesses à sauver
- une figurine représentant le comte Vampo, le vilain vampire
- 1 dé à quatre faces, 2 dés à six faces et 1 dé à huit faces.

but du jeu :

être le premier à sauver deux princesses ou rester le seul joueur en lice après que les adversaires ont succombé aux morsures de Vampo.

le jeu :

le plateau représente le chemin depuis le village jusqu'à l'intérieur du château du comte Vampo.
A son tour, chaque joueur lance deux dés, un dé à six faces qui concerne son pion et un dé qui correspond au comte (le nombre de faces de ce dé dépend du nombre de joueurs). Le joueur peut choisir de bouger Vampo avant ou après son propre pion ou bien encore de ne bouger que Vampo. Ce dernier est toujours avancé dans le même sens.
Le chemin qui mène du village au château est sans risque, mais chacun devra choisir entre prendre un raccourci ou bien faire un détour pour se procurer de l'ail.
Le château est parcouru sans arrêt par l'infâme comte Vampo à la recherche de nouvelles proies. Dès qu'un joueur pénètre dans le château pour tenter d'aller délivrer l'une des princesses, il risque de se faire rattraper par notre comte. Dans ce cas, il lui faudra rendre la princesse qu'il emmenait, si tel était le cas, et être en mesure de jouer une carte ail sinon, aïe ! aïe !... Les malheureux, pris sans protection, sont mordus sauvagement : à cet effet on utilise un tampon placé dans le socle de la figurine qui permet d'imprimer une chauve-souris rouge sur la main de la victime. La troisième morsure est éliminatoire.
Les courageux aventuriers qui réussissent un premier sauvetage en ramenant une princesse au village n'ont plus qu'à retourner au château pour aller en chercher une deuxième.

commentaires :

Vampo est un jeu pour les plus jeunes, mais il suscitera des parties très animées. Lorsque les joueurs arrivent à l'entrée du château, ils marquent souvent un temps d'arrêt pour permettre à Vampo de passer. Ils se ruent ensuite vers la prison des princesses en espérant que le comte ne va pas se sentir une âme de sprinter.
Au début, rares sont ceux qui prennent le temps de se munir d'ail, mais lorsque les morsures commencent à apparaître, les courageux se font plus rares.
L'idée du Vampo-encreur est très amusante et le jeu est agréablement présenté, excepté la boîte comportant des casiers de rangement inutiles et inutilisables.

EN BREF :

type de jeu : parcours
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 7/10
clarté des règles : 6/10
originalité : 3/10
Nous aimons : ♥



C'EST PAS D'JEU

(Dujardin)

matériel :

- une boîte 3 × 21 × 35 cm
- 85 cartes qui se décomposent en :
— 8 aventures de six épisodes (une carte par épisode) ;
— une attaque et deux parades par aventure ;
— 3 cartes « Boum » ;
— 6 cartes « Lagaffe s'en sort toujours » ;
— 4 cartes « Gaston-Joker ».

but du jeu :

marquer le plus de points possible et être le premier à atteindre 500 points.

le jeu :

chaque joueur reçoit six cartes épisodes. A chaque tour il a le choix entre tirer une nouvelle carte de la pioche ou prendre la dernière carte rejetée qui est empilée, face visible, dans le sabot des écarts. Il peut ensuite s'emparer d'un Gaston-joker, posé sur la table, en mettant à sa place la carte qu'il remplaçait, puis il peut lui-même poser sur la table une combinaison d'au moins deux épisodes en utilisant au plus un joker ; et, pour finir, il rejette une carte qu'il pose dans le sabot des écarts et complète à six cartes sa main si nécessaire.
Tout joueur qui réussit à déposer, en un coup, toutes ses cartes et qui a constitué une aventure complète (six cartes) provoque la fin de la partie et encaisse une prime de points. Les joueurs se voient ensuite créditer les points des cartes posées et débiter les points des cartes qu'ils ont encore en main, chaque épisode ayant pour valeur le chiffre, de 1 à 6, qu'il porte.

commentaires :

le lecteur fidèle aura reconnu les grandes lignes du Rami avec quelques aménagements.
Si vous entrez en possession des épisodes de haut rang (numérotés 4, 5 ou 6), vous n'avez plus qu'à vous contenter de poser le plus rapidement possible cette manne. Dans la catégorie « bonne affaire », citons également les jokers qui n'ont de valeur qu'une fois posés et peuvent être gardés en main sans crainte.
Se constituer une aventure offre pour unique intérêt de vous permettre de conclure car la plus-value pour l'avoir complétée, avec un joker (cas le plus fréquent) n'est que de 4 points (25 au lieu des 21 obtenus en totalisant les épisodes), ce qui n'est vraiment pas encourageant !
De plus, les aventures déçoivent car elles ne constituent pas une histoire complète, mais plutôt un assemblage de dessins sur le même thème, et elles ne suffisent pas à recréer une quelconque ambiance « lagaffienne ».
Le jeu permet de passer quelques instants agréables... sans plus.

EN BREF :

type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 6/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 4/10
nous aimons : ♥

Nous avons reçu

• Tarot infos n° 54, avril. Le calendrier de toutes les manifestations et les modifications du règlement des compétitions. Fédération française de tarot, 4, cours de Verdun 69002 Lyon.

• Casus Belli n° 37. Des scénarios, Cherche-Lune, Les montagnes barbares, Le castel de la butte aux corbeaux... mais aussi: Profession: Maitre de Donjon, L'héraldique ou le langage des blasons, etc. 25F.

• Indiana n°s 1 et 2. Nouveau mensuel au format de poche de JdR et de jeux d'aventure en solo pour les 10-14 ans, avec aussi un concours d'écriture de scénarios.

• Le Héraut Citadel n° 3. Des domaines du Chaos à Stormbringer en passant par la peinture à l'huile et les nouvelles figurines. 30F.

• White Dwarf n° 88, avril. Scénarios pour "Call of Cthulhu", Judge Dredd..., une aventure en solitaire... le tout en anglais! Sur abonnement £24: Games Workshop, Chewton street, Hilltop, Eastwood, Notts NG 3HY (GB).

• Belgo n° 7. Le trimestriel de la

Fédération belge de go. BP 45- 1050 Ixelles 1.

• Chroniques d'outre-monde n° 6. Scénarios et panorama du jeu de rôle. En kiosque 28F.

• L'Effort n° 270. Les nouvelles de la Fédération française du jeu de dames et "Le coin du débutant". Abonnement 120F: L'Effort, BP 113 33041 Bordeaux Cedex.

• Jeux Descartes Plus, volume 1, le supplément de Jeux Descartes. Une première dans le domaine: tous les trois mois des variantes, des aides de jeu, des compléments pour les jeux parus et l'annonce des nouveautés. Au sommaire: Bric-à-brac paranoïaque, Glissement progressif vers Maléfices, Friedland, Viva el Presidente,... etc. 25F.

Ont collaboré à cette rubrique: Jean-Michel Rubio-Nevado, Fabrice Cayla, Michel Brassinne, Claude Armadeil.



ORIENT EXPRESS

(Jumbo)

matériel :

• un plateau de jeu représentant 2 wagons;
• 6 pions de couleurs
• 12 pions plastiques
• un dé spécial
• un bloc-notes
• une locomotive en bois
• 10 énigmes de 33 cartes

but du jeu :

trouver le ou les coupables avant que l'Orient-Express n'atteigne Istambul, en utilisant le moins d'indices possible.

le jeu :

pour chaque partie, on choisit une énigme (en commençant par l'énigme numéro 1), et on découpe les trente cartes qui représentent des personnages, des lieux et des télégrammes et constituent les indices de l'énigme. Elles sont placées face cachée sur le plateau de jeu à leur place respective.

Chaque joueur place son pion dans le soufflet séparant les deux wagons; il peut alors commencer à mener son enquête. Avant de partir, chacun sait qu'il y a eu un meurtre et que l'assassin (ou les assassins) est parmi les huit passagers des wagons. Le personnel du train est toujours innocent. La petite locomotive est placée sur la case Paris. Celle-ci simulera l'avancée de l'Orient-Express en cours de partie.

A son tour, chaque joueur lance le dé qui détermine le nombre de cases que peut parcourir le détective et, selon la couleur du chiffre, l'avance ou non de la locomotive. Dès qu'un pion a bougé, il peut découvrir un indice dans l'endroit où il se trouve (lieu ou personnage). La carte indice ainsi découverte donne des renseignements que le joueur inscrira sur une feuille d'enquête.

Cet indice sera soit lu en secret, soit à haute voix, selon la couleur du chiffre tiré au dé! La partie continue ainsi jusqu'à l'arrivée du train à Istambul. Si l'un des joueurs, ou plusieurs, trouve la solution de l'énigme avant, il ne dévoile pas la solution et attend la fin de la partie. C'est à ce moment que chaque joueur proposera sa solution et la comparera à la solution donnée par une carte "reconstitution du meurtre".

Le détective qui aura utilisé le moins d'indices pour résoudre l'énigme sera déclaré vainqueur.

En cours de partie quelques aides supplémentaires sont proposées comme les deux cartes "super-indice" qui peuvent être lues à tout moment par les joueurs. Mais, attention, elles coûtent cher! La lecture de la première équivaut à six indices et la seconde à dix. Il est donc conseillé de ne les lire qu'en cas d'enquête qui piétine.

commentaires :

une bonne idée de départ et un thème attrayant. Au vu de la boîte et du matériel, on a immédiatement envie de jouer! Mais la première affaire finie, une certaine déception se fait ressentir. En effet, plusieurs points importants ont tendance à retirer de l'attrait à ce jeu. Tout d'abord le principe des affaires. Car une fois la partie finie, l'affaire est connue. Impossible donc d'y rejouer! Cela ne laisse que dix parties. Le second point gênant est la non-interaction entre les joueurs. Impossible de bluffer, de mettre sur une fausse piste ou de gêner les autres. A la limite, on peut jouer seul pour le plaisir de l'enquête.

Signalons enfin que quelques points nous ont semblé fort discutables. Par exemple, pourquoi faut-il lire à haute voix un indice aux autres joueurs, même s'ils sont à l'opposé du train, et cela à cause de la couleur du chiffre tiré au dé? De même pour les télégrammes ... L'impression générale est que ce jeu n'a pas été assez travaillé et qu'un thème et une présentation attractifs ont semblé suffisants. L'idée d'emprunter des principes du jeu de rôle est louable, mais le côté ludique a été quelque peu laissé pour compte. Dommage! Car les affaires proposées sont intéressantes et bien pensées.

EN BREF :

type de jeu: société et déduction
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation: 9/10
clarté des règles: 6/10
originalité: 7/10
nous aimons: ♥



TINTIN

(Ravensburger)

matériel :

- une boîte 4 × 27 × 37 cm
- un plateau de jeu
- 4 figurines pour les joueurs (Tintin, Milou, Haddock, Dupont et Dupond)
- 2 figurines d'aide (Tournesol et un policier)
- 13 cartes maisons
- 13 cartes poursuites
- 5 cartes preuves
- un dé à six faces
- une enveloppe.

but du jeu :

être le premier à découvrir qui a enlevé le professeur Tournesol et quelle est la maison où il est détenu.

le jeu :

une des cartes maisons, reproductions des maisons dessinées sur le plateau, est préalablement tirée au hasard et cachée, en secret, dans l'enveloppe tandis que les autres cartes sont posées, faces cachées, à côté du plateau.
On place sur le plateau, faces cachées, deux cartes preuves et les treize cartes poursuites. Le ravisseur de Tournesol, représenté sur l'une des cartes poursuites, pourra être identifié grâce aux objets qu'il a perdus et qui sont indiqués sur les deux cartes preuves posées sur le plateau. Par exemple, si l'une des cartes preuves montre une paire de lunettes, le coupable n'en porte pas (puisqu'il les a perdues).
Les joueurs vont promener leur figurine sur le plateau et pouvoir, au gré des cases traversées, consulter les cartes maisons, les cartes preuves et les cartes poursuites.
Le premier joueur qui pense détenir la solution l'annonce en posant Tournesol sur la maison suspectée d'être le lieu de détention, et le policier sur la carte poursuite censée représenter le coupable. Il vérifie ensuite le bien-fondé de ses hypothèses en s'assurant que le personnage de la carte poursuite ne comporte aucun des objets mentionnés par les deux cartes preuves, et que la maison correspond à celle dessinée sur la carte placée dans l'enveloppe. Si tel est le cas, il a gagné ; sinon il est éliminé.

commentaires :

eh bien oui ! Encore un jeu bâti sur un thème de BD, c'est à croire que les éditeurs se sont donné le mot. La lecture de la règle fait un instant illusion et semble promettre un jeu d'enquête policière rappelant le classique *Cluedo*.
Il n'en est rien, hélas ! Il n'existe aucune possibilité de déduire quoi que ce soit des recherches des adversaires. Chaque joueur est contraint de promener sa figurine sur tout le plateau de jeu, en espérant un dé favorable, pour consulter toutes les cartes maisons et les cartes preuves afin de repérer tout de suite le coupable. Ensuite, il peut se lancer dans la consultation des cartes poursuites.
La présentation est certes soignée, mais les règles réussissent à être imprécises. Voir le thème de Tintin si mal illustré est une grosse déception, d'autant plus vive qu'elle nous vient de l'éditeur des « must » que sont *Le Lièvre et la tortue* et *Scotland Yard*.

EN BREF :

type de jeu : déduction
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 8/10
clarté des règles : 5/10
originalité : 5/10
nous aimons : ♥ (barré)



LE CONTRAT IMPOSSIBLE

(Dujardin)

matériel :

- une boîte 40 × 25 × 3 cm
- 8 cartes représentant Demesmaeker
- 8 cartes représentant Gaston Lagaffe
- 8 cartes représentant Prunelle
- 27 cartes « Gare à Lagaffe »
- 3 cartes « contrat signé »
- une carte « super gaffe »
- un dé
- des jetons « chance » et des jetons « gaffe »
- un plateau de jeu
- un pion par joueur (4 au plus).

but du jeu :

être le premier à photocopier un contrat signé avec Demesmaeker.

le jeu :

à tour de rôle, chaque joueur progresse sur le plateau à l'aide du dé en se conformant aux règles applicables à la case sur laquelle il arrive :
— obtenir une carte contrat représentant Prunelle, Gaston ou Demesmaeker en échange d'un jeton chance, ou bien recevoir ce jeton d'un autre joueur ;
— rendre une carte contrat ou à défaut donner deux jetons chance à un adversaire ;
— réussir à faire signer un contrat si le joueur est en possession de cartes contrat représentant notre trio. Les trois cartes sont alors échangées contre une carte contrat signé et notre veinard reçoit un jeton chance supplémentaire ;
— tirer une carte Gare à Lagaffe et en subir les conséquences ;
— accéder à la photocopieuse en possédant un contrat signé.
L'impossibilité d'honorer ses dettes (ne pas être en mesure de rendre une carte contrat, par exemple) vous gratifie d'un jeton gaffe. Celui qui accumule trois jetons gaffe reçoit la carte super-gaffe qui lui interdit toute signature de contrat et toute tentative de photocopie : il devra la conserver jusqu'à ce qu'un autre joueur la mérite.

commentaires :

Gaston Lagaffe constituait un sujet assurément riche et original, c'est pourquoi notre déception est à la mesure de notre cusiosité initiale.
En effet, *Le Contrat impossible* cherche, sans y réussir, à recréer cette atmosphère angoissante de contrat sur lequel pèse une malédiction : avant d'arriver à la photocopieuse, la route est longue et difficile ! Quelques jets de dé malheureux, et le contrat part en lambeaux, Demesmaeker en colère et vos jetons chance en fumée.
Les ludophiles, adeptes de *Gaston Lagaffe*, seront cruellement déçus par ce jeu, rythmé par les jets de dés, où l'initiative est quasi inexistante. Nous ne pouvons que leur conseiller de se replonger dans les albums de Franquin. Acheter le jeu serait... une sacrée gaffe !

EN BREF :

type de jeu : parcours
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 7/10
clarté des règles : 5/10
originalité : 3/10
nous aimons : ♥ (barré)

Le mah-jong

Le Mah-jong, de Pascal Berger et Jean-Marie Etienne, édité par L'Impensé Radical, fait le point sur un jeu à tort méconnu et qui, de prime abord, déroute. Les 144 "tuiles" composant le jeu sont anciennes, puisque c'est un édit impérial du XIIe siècle qui fixa définitivement les représentations graphiques devant y figurer. En revanche, le jeu utilisant ce matériel est beaucoup plus récent. Il naquit en 1860 dans la province de Chékiang, en Chine, et fit rapidement école au Japon et sur la côte ouest des Etats-Unis. Le rôle des marins dans la diffusion et la survivance du jeu est essentielle. Le capitaine de chaque bâtiment était, et est encore parfois aujourd'hui, le détenteur de la règle en vigueur à son bord ! S'il fallait le définir en



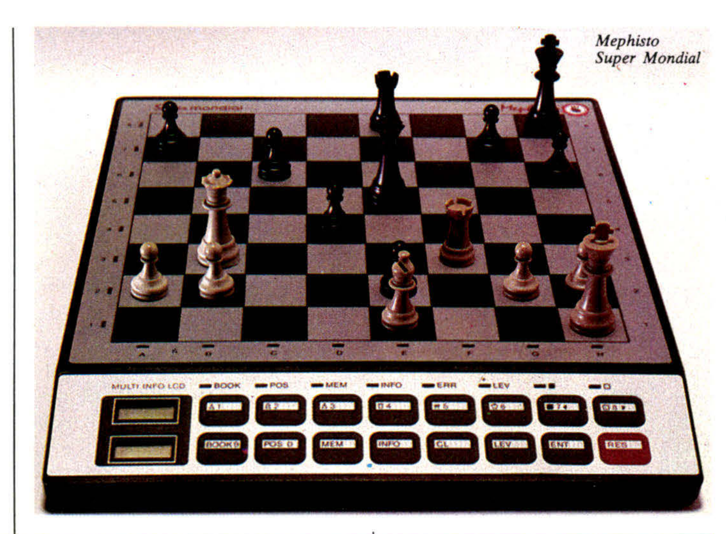
quelques mots, il faudrait dire que le Mah-jong est un jeu de "cartes" proche de notre Rami. Les auteurs, eux, le situent à mi chemin entre un jeu de cartes et les échecs chinois (Xiang-qi). C'est, en tout cas, un jeu de société au sens le plus fort. La règle proposée ici a le mérite d'être d'une extrême clarté, sans être pour autant réductrice : un tiers de cet ouvrage, qui compte 140 pages, est en effet consacré aux mains à réaliser.

Disposer d'un bon ouvrage, au moment même où vient de se créer une association de joueurs de Mahjong ("Vent d'Ouest", 35, rue du Docteur-Guichard, 49000 Angers, tél.: 41.87.18.88) ne peut que combler les amateurs depuis longtemps à la recherche de structures d'accueil et de conseils.

Le Mah-jong, édité à l'Impensé Radical, 1, rue de Médicis, 75006 Paris, 120 F. Distribué par Edi Services (Paris-Centre, 29, rue de Condé, 75006 Paris ; Paris-Sud, 191, boulevard Jean-Mermoz, 94550 Chevilly-Larue ; Paris-Nord, Z.I des Vignes, 71, rue Henri-Gautier 93000 Bobigny).

Echecs electroniques

Dallas: Mephisto fait l'as


Mephisto Super Mondial

Personne ne conteste vraiment que, depuis dix-huit mois, le meilleur ordinateur d'échecs commercialisé soit le *Mephisto Amsterdam*. Premier programme utilisant un microprocesseur 16 bits, le Motorola 68000, le *Mephisto Amsterdam* conçu par l'Anglais Richard Lang avait une grande marge de sécurité sur les meilleurs 8 bits à sa sortie. L'arrivée du *Par Excellence* de Fidelity Electronics puis du *Constellation Forte* de Novag ont un peu réduit l'écart, mais force restait tout de même à la firme de Munich, Hegener et Glaser. Comme depuis un an et demi Richard Lang a beaucoup travaillé à l'amélioration de son programme, voici cette nouvelle version qui arrive sur le marché sous le nom de *Mephisto Dallas*. Dallas parce que c'est dans cet univers impitoyable qu'a eu lieu le 6e championnat du monde des micros gagné par ce programme dans une version 32 bits (voir J&S no 43 page 10). Pour ce qui est de sa présentation et de ses fonctions, le *Mephisto Dallas* ne se distingue en rien du *Mephisto Amsterdam*. Notons tout de même avec satisfaction qu'alors que l'*Amsterdam* dans un échiquier autorépondeur en bois Exclusive coûtait 12 500 F, le *Dallas* dans le même habillage n'est plus vendu "que" 10 000 F. Et il est également possible de se le procurer dans une présentation moins luxueuse: l'autorépondeur en plastique Modular au prix de 9 000 F. Malgré cette baisse de prix de 20%, ces échiquiers demeurent trop coûteux et l'argument du prix élevé du microprocesseur 68000 ne tient plus puisque Fidelity Electronics annonce la sortie cet été d'un échiquier équipé lui aussi du Motorola 68000... à moins de 4 000 F. A noter que les possesseurs d'un *Mephisto Amsterdam* devraient avoir la possibilité de faire changer leur programme en *Dallas* pour environ 1 500 F, mais cela n'est plus la modularité promise par Hegener et Flaser qui, à son tour, ne tient pas ses promesses dans ce domaine. Présentation identique, fonctions inchangées, le *Dallas* joue-t-il mieux que l'*Amsterdam*? Si l'on en croit notre grille de tests, oui. Dans six tests le nouveau programme est plus rapide que l'ancien et il n'est moins bon que dans la finale 9. Il est le meilleur de tous les programmes commercialisés dans six tests sur neuf. Toutefois, opposé au *Mephisto Amsterdam* dans un match de six parties, le *Dallas* n'a obtenu qu'un score nul de 3 partout. Dans le tournoi semi-rapide d'Aubervilliers, il a fait un parcours décevant, sans contre-performance mais sans exploit. Un peu plus fort tactiquement et plus agressif que l'*Amsterdam*, le *Dallas* ne vaut donc qu'une dizaine ou une vingtaine de points Elo de plus, ce qui doit le situer vers les 1 950, le mur des 2 000 tient toujours. Pour en avoir le cœur net il faudrait que le nouvel importateur des *Mephisto*, Sagimeca, accepte de prendre les mêmes risques que Rexton et ITMC en testant le *Dallas* contre vingt à vingt-cinq deuxième catégorie. En même temps que le *Dallas*, *Mephisto* sort une autre nouveauté, le *Super Mondial*. Il s'agit d'un échiquier semi-sensitif noir et argent avec seize touches de contrôle et deux écrans. Le programme est hollandais, le microprocesseur 8 bits avec une horloge tournant à 4 megahertz. Niveau de jeu excellent sauf en finale comme le montre bien la grille de tests. Ensemble de fonctions très satisfaisant pour un produit dont le prix devrait se situer autour de 3 000 F. Un seul gros reproche: le mode d'emploi est scandaleusement nul.

PIERRE NOLOT

	Mephisto Dallas	Mephisto Amsterdam	Mephisto Super Mondial	Rappel du meilleur
Diag 1	0 s	0 s	0 s	De nombreux : 0 s
Diag 2	0 s	0 s	0 s	Mephisto Amsterdam : 0 s
Diag 3	11 s	22 s	36 s	Conchess H : 20 s
Diag 4	0 s	1 s	1 s	De nombreux : 1 s
Diag 5	7 s	27 s	10 s	Constellation Expert : 1 s
Diag 6	13 s	1 min 2 s	1 min 27 s	Constellation Expert : 37 s
Diag 7	1 s	7 s	Non trouvé en 1 h	Super Constellation : 1 s
Diag 8	2 s	3 s	28 s	Conchess H : 2 s
Diag 9	3 min 1 s	1 min 50 s	9 min 57 s	Conchess H : 1 min 20 s



ILS ACHETENT A



...DES BILLARDS DE TABLE - FRANÇAIS : 900 F - AMERICAIN : 1 200 F - JAPONAIS : 1 100 F - MAH-JONG BAMBOU : 330 F - SCULPTURES PUZZLES EN GRES, à partir de 140 F - TELEIDOSCOPE : 240 F - ECRAN D'EPINGLES : 450 F - PUZZLES BOIS, DECOUPE MANUELLE, à partir de 100 F - DES CENTAINES DE JEUX DE CARTE, DE TAROTS, DE CASSE-TETE, DE PATIENCES ET DE JEUX D'ADRESSE, à partir de 50 F.

DES MILLIERS D'OBJETS ET DE JEUX INSOLITES OU CURIEUX...

... ET, BIEN SUR, TOUS LES JEUX DE ROLE ET DE SIMULATION

NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES..

EN FRANÇAIS

STORM BRINGER	**175 F**
LIVRE DU MAITRE AD & D	**155 F**
LIVRE DU JOUEUR	**145 F**
CHILL, jeu de rôle	**150 F**
CHILL, extension	**150 F**
TERREUR (mod. CTHU)	**59 F**
LES CLONES DE L'ESPACE (mod. PARA.)	**59 F**
ACIDE FORMIQUE (bitume)	**90 F**
CROISADES	**185 F**
CHILL, jeu de plateau	**150 F**
LES AIGLES	**250 F**
LES AIGLES, règles	**59 F**
LES MILLE ET UNE NUITS	**245 F**
LEGENDE, access. du joueur	**65 F**
LEGENDE, access. du maître	**65 F**
MURDER PARTY	**150 F**
La Musique adoucit les meurtres (Hod. Mal.)	**69 F**

JEUX DE ROLE EN ANGLAIS

HAWKMOON	**200 F**
CHAINSAW WARRIOR	**140 F**
BLOOD BOWL	**140 F**
DC HEROES	**150 F**
WARHAMMER RPG	**190 F**
ENNEMY WITHIN (mod. WAR)	**60 F**
SHADOWS OVER BOGEN (mod. WAR)	**60 F**
RUNEQUEST (version UK)	**100 F**
SPACE MASTER compagnon	**100 F**
ROLE MASTER screen	**55 F**
LORDS OF MIDDLE EARTH	**100 F**
PIRATES OF PELAGIR (mod. MERP)	**55 F**
HAVENS OF GONDOR (mod. MERP)	**95 F**
TERROR AUSTRALIS (mod. CTHU)	**165 F**
GREEN AND PLEASANT LAND (mod. CTHU)	**75 F**
HEROES FOR WARGAME	**100 F**
GREY KNIGHT (mod. Pendragon)	**75 F**
AIR LORDS OF OZARKS (mod. TW 2000)	**65 F**
I11 (AD & D) Needle	**75 F**
I12 (AD & D) The egg of Phenix	**75 F**
UNDEAD (Role Aids)	**85 F**
DRAGONS (Role Aids)	**85 F**
CRYSTAL BARRIER 6-8 (Role Aids)	**60 F**
BENEATH 2 SUN 6-8 (Role Aids)	**60 F**
On her Majesty Secret Service (J.B. 007)	**175 F**
TRAVELLER 2300	**190 F**
ELF WAR (mod. Elf Quest)	**65 F**
THRUD THE BARBARIAN (BD)	**30 F**

JEUX DE SIMULATION EN ANGLAIS

AGAINST THE REICH	**200 F**
TANK LEADER	**220 F**
OMAHA BEACHHEAD	**170 F**
WABBIT'S WE VENGE	**160 F**
FIRE TEAM	**210 F**
KNIGHT OF THE AIR	**330 F**
FLIGHT LEADER	**245 F**
REBEL SABRE (SPI)	**185 F**
SNIPER (SPI)	**185 F**
SILVER STAR (mod. Ambush)	**180 F**

... ET ILS AIMENT ÇA

AVEC LA VENTE PAR CORRESPONDANCE PLUS BESOIN D'ETRE PARISIEN



TOUT EST ACHEMINE

24, RUE LINNÉ, 75005 PARIS
15, RUE GUY-DE-LA-BROSSE, 75005 PARIS

Bon de commande à retourner à **L'ŒUF CUBE** 24, rue Linné, 75005 Paris - Tél. : 16 (1) 45.87.28.83	DESIGNATION	PRIX
NOM	....	....
PRÉNOM	....	....
ADRESSE	Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
.... TEL.	LISTE DES JEUX JS 47 / LISTE CASSE-TETE TOTAL	GRATUITE
C.P. .... VILLE		

JS45

Les jeux sont postés EN RECOMMANDÉ dans les 48 heures après réception du paiement
Chèque bancaire - CCP - mandat, à l'ordre de l'ŒUF CUBE - BENELUX et SUISSE - Frais de port : 45 F pour 1 kg ; 78 F pour 2 kg
(tarifs postaux en vigueur actuellement)

JOUEZ LE GRAND JEU

... ou, plus exactement, le jeu... en grand ! Les jeux de rôle grandeur nature ne cessent de se développer. La ville devient le terrain privilégié de l'espionnage et du fantastique contemporain. La campagne, celui de plus traditionnels donjons. Quels que soient vos goûts, joueurs, il est temps de sortir de table !

Des joueurs qui franchissent les frontières sans papiers, un groupe d'espions, une bombe atomique dans Paris... C'est l'explosion des jeux de rôle grandeur nature, JDRGN pour les aficionados.

Le plus étonnant de ces jeux grandeur nature, que l'on ne peut malgré tout qualifier de jeux de rôle, est sans doute celui qui est organisé par un avocat parisien qui tient, pour l'instant, à garder l'anonymat. A la date convenue les joueurs se réunissent chez le meneur de jeu. Chacun lui remet toutes ses pièces d'identité, cartes de crédit, chéquier, bref tous les moyens de se faire identifier et de vivre au quotidien. Les noms de villages espagnols, italiens et portugais (où le meneur de jeu s'est assuré des contacts) sont mélangés dans un chapeau et l'un d'entre eux est tiré par une main innocente. Le but du jeu est de se rendre le plus rapidement possible dans le village choisi, sans argent ni papier ! Les joueurs devront trouver de quoi manger, voyager et...passer les frontières ! Dément.

Dans le prochain *J&S*, nous tenterons de vous faire vivre cette passionnante aventure, déjà pratiquée sur la côte ouest des Etats-Unis. On imagine l'étonnement des douaniers venant d'interpeller un immigré clandestin qui se révélera être...un joueur ! Etonnante situation, pour un "jeu" assez époustouflant.

Plus quotidien, plus tranquille, voici le "groupe d'espions" ! De quoi s'agit-il ? Carole, qui nous avait laissé un étrange message sur Minitel (3615 Jessie), répond bien volontiers à nos interrogations: *"A quelques amis, on choisit quelqu'un qu'on voit de temps en temps dans le voisinage, mais que, bien sûr, on ne connaît pas personnellement. Quand on est d'accord sur le choix de la personne, on commence à l'espionner. On épie ses moindres mouvements pour connaître ses habitudes, ses tics, son travail, ses passions, sa personnalité. On la suit, à deux le plus souvent pour ne pas éveiller ses soupçons. Le but ? A la fin, c'est de devenir son ami!"* Etrange et, selon sa vision des choses, tendre ou...inquiétant !

On le sent, on le voit, tout l'indique : la traditionnelle table de jeu ne suffit plus aux joueurs !

Certains passent de la table à la rue, à la ville et déjà au pays et même à plusieurs pays. Les imaginations bouillonnent et de nouvelles pratiques ludiques naissent. Nous ne sommes plus très loin de "groupes d'investigateurs" qui, à l'image des journalistes professionnels, choisiront un thème et commenceront à enquêter vraiment sur des sujets d'actualité ou des affaires à scandale ! On s'y attend un tout prochain jour ! Avec toutes les conséquences imaginables...



DR

Le grand frisson ! Ce joueur d'Appel de Cthulhu se retrouve « en vrai » face aux forces du mal. Lovecraft aurait apprécié.

Un coup d'œil vers le passé récent n'est pas inutile pour comprendre comment, en quelques années, s'est opérée cette mutation.

Au départ, il y a toujours un petit groupe de passionnés de jeux, au lycée ou à la MJC du coin. Une association "de fait" ou "Loi 1901" se constitue. Le plus souvent les jeux de rôle classiques sont à l'honneur. On commence par *Donjons & Dragons*, *L'Œil Noir*, *L'Appel de Cthulhu* ou *Mega*. De week-end en week-end, pendant des mois, voire des années, les joueurs conduisent chacun le personnage qu'ils ont créé, avec ses caractéristiques, ses points de vie, ses compétences. Et puis, un

jour, tout comme Gary Gigax — le créateur du premier jeu de rôle — avait eu la folle envie de s'affranchir de la réalité historique en pratiquant les wargames, les joueurs ont envie de "sortir", de s'affranchir des limites de la pièce, d'accorder au jeu un supplément de réalité. L'osmose jeu-réalité grandit. Ce fut, il y a quelques années, la naissance en France des JDRGN à thème médiéval. Déjà connus en Grande-Bretagne et aux Etats-Unis, où l'on se déguise plus facilement qu'ici. C'est tout simplement l'adaptation de *Donjons & Dragons* à la réalité. Un vieux château, deux ou trois meneurs de jeux, une demi-douzaine de pnj (personnages non-joueurs, ayant un rôle fixé à



Au Moyen Age, même fantastique, la force à l'épée compte plus que la stratégie ou l'esprit de déduction !

magique s'impose au destinataire... A moins qu'il ne s'agisse d'un faux, acheté à prix d'or, et qui ne contient qu'une phrase du style: *"Je suis vraiment un âne d'avoir acheté ce faux scroll!"* Chaque scroll ne peut servir qu'une fois. Le cachet de cire brisé en atteste l'usage. Tout l'intérêt du travail de "Live Fantasy" est d'avoir vraiment défini des règles de jeu précises. Le JDRGN médiéval souffre souvent d'à-peu-près et décourage les vrais joueurs, amateurs de l'application d'une règle écrite et partagée par tous. Cela dit, ce sont les imperfections du JDRGN médiéval qui ont engendré de nouvelles pratiques. Ne nous en plaignons pas !

l'avance par le meneur de jeu), un scénario (intrigue et objectif) et deux ou trois groupes de cinq ou six aventuriers sont les ingrédients d'une aventure qui peut s'étendre sur un ou deux jours.
Plus un week-end en France sans qu'en une bonne quinzaine d'endroits se pratique ce type de jeu de rôle. On semble même arriver aujourd'hui à la reconnaissance culturelle des jeux de rôle grandeur nature à thème médiéval. Les reconstitutions historiques lancées par certaines municipalités (style Castillon-la-Bataille) ne sont pas étrangères au phénomène. Il y a convergence entre la simple reconstitution et le JDRGN.

Prenons quelques exemples de réalisations originales.

BRAS « +2 » JE FRAPPE !

Les JDRGN à thème médiéval que pratiquent nos amis belges comptent parmi les plus élaborés. Le groupe "Life Fantasy", dont certains membres exercent leurs talents depuis six ans, propose une règle pleine d'astuce qui peut servir de modèle à bien des aventuriers.
Le corps de l'aventurier normal est divisé en six zones auxquelles sont attribuées des points de vie : tête et cou (trois points), chaque membre (quatre points), le reste du corps (trois points). Lorsqu'une partie du corps est touchée par une arme lors d'un affrontement, celle-ci perd un certain nombre de points de vie variant selon le type d'arme. A zéro, un membre cesse de fonctionner. S'il s'agit du bras, il lâchera l'arme qu'il tient. S'il s'agit d'une jambe, le joueur met un genou à terre. A moins quatre, le membre est perdu et il reste au joueur dix minutes de vie. Faute de soins, le personnage mourra. Bref, le joueur doit "interpréter" au mieux l'état de son corps. Le joueur qui touche lors d'un combat annonce les dégâts. Il crie par exemple "moins trois", ce qui permet à la victime (qui connaît les points de vie de son corps) une interprétation correcte. Les "armes" de plus de 1,10 mètre doivent être maniées à deux mains et font perdre quatre points de vie par coup. Le système le plus original est celui de la magie. Un personnage acquiert des pouvoirs magiques auprès du mage (meneur de jeu) en acceptant un handicap ou en acceptant de perdre un avantage (le handicap peut rester secret). Le sort ainsi acquis est lancé en déclamant un quatrain, que chacun choisit librement et au terme duquel l'action magique est proférée :
"Ta colère et ta fureur t'épuisent
Il est temps de t'imposer le repos
Je vais recourir au pouvoir des mots
Et voici que...
1...tu tombes!" Le joueur ne peut reprendre librement son action qu'après avoir touché le sol avec les talons, la paume des mains et la tête, en même temps. Lors d'un combat, c'est gênant.
2...tes pieds collent au sol!" Pendant une minute, le joueur ne peut plus déplacer ses pieds. Le sortilège prend fin s'il reçoit un coup.
3...tu te tais!" La victime s'abstient de parler pendant une minute. La moindre attaque physique lui rend immédiatement la parole.
A vous d'imaginer les modalités de "tu fuis", "tu dis la vérité", "tu lâches ceci", sans omettre de définir comment le sortilège prend fin. Précisons que si le jeteur de sort bafouille, le sort est inactif ! Déprimant pour ceux qui béguaient...
Les sorts défensifs sont aussi amusants. Le "cercle de protection" est tracé au sol à la craie, par exemple, ou matérialisé par une corde formant cercle. Rien ne peut atteindre celui qui est à l'intérieur. Mais... la protection s'évanouit dès que quelque chose franchit le cercle de l'intérieur vers l'extérieur, y compris un sort ! Aussi drôles sont les "scrolls" (parchemins). L'effet magique est inscrit sur une feuille scellée par un cachet de cire. Le personnage qui veut l'utiliser doit briser le sceau et lire ce qui est écrit à l'intérieur. Alors, l'effet

NYARLATHOTHEP ? VOS PAPIERS !...

Quatre contrôles de police au cours d'un seul week-end, pour un "Appel de Cthulhu" grandeur nature, ça fait beaucoup ! Les pnj-policiers n'apprécieraient-ils pas Nyarlathothep ? Il faut dire que la fusillade finale avec des pistolets d'alarme n'est pas ce qu'on peut faire de plus discret. Et le voisinage affolé de composer le 17 !...Tout s'est cependant bien terminé !
Les Adorateurs du Spectre Noir, pour leur troisième grandeur nature avaient divisé les participants en trois groupes : les "bons" (journalistes, scientifiques, archéologues, etc.), les "mauvais" (des terroristes roumains proches du National-Socialisme allemand) et les pnj (des monstres, pour la plupart). Le thème est le suivant : un archéologue, agent de Nyarlathothep, simule sa propre mort après

Pour jouer un Appel de Cthulhu grandeur nature, il faut des nerfs solides. Mais pas trop. Ambiance oblige !




DR

Exclusif : la toute première photo de Nyarlathothep ! Son rôle ? Effrayer !


DR

Jouer la victime du démon : un rôle spectaculaire... mais court !

avoir fait exécuter ses compagnons de voyage. Les investigateurs tentent de rassembler les morceaux d'une pierre magique qui déchaîne les forces du Chaos. L'aventure devait conduire les joueurs dans une carrière des environs de Paris et au cœur du Marais, dans l'Hôtel de Beauvais, loué pour l'occasion (500 F) aux Monuments Historiques. Bref, un week-end réussi. On n'insistera jamais assez sur les possibilités offertes par les administrations dans l'univers des JDRGN !

1917 : LA GUERRE DE L'OMBRE

L'association "Les Nuits de Ludos" est connue pour ses jeux de rôle diplomatiques. Et notamment "Shanghai" (voir *J&S* n° 43). Sa dernière production, "1917, craquements sur l'arrière", plus complexe, s'adresse aux fous de diplomatie. Le jeu se déroule dans la Taverne de l'Olympia, une vaste salle aux décors 1900. L'action se situe le soir du 17 novembre 1917, au cours d'un gala de charité organisé par la Croix-Rouge. Deux événements constituent les temps forts de cette soirée qui, à priori, ne semble être qu'un rassemblement mondain: Louis Renault va présenter son nouveau char léger,le FT 17 et les résultats des élections législatives seront proclamés dans la nuit...

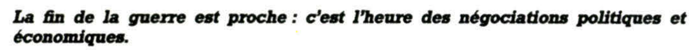
Le contexte est donc politique, militaire, diplomatique et financier. Une quarantaine de joueurs, en habit d'époque, se partagent les rôles les plus divers : Renault doit vendre ses chars à l'armée française et si possible aux états-majors alliés, anglais et américains. Certains hommes d'affaires plus ou moins honnêtes tentent de se tailler une part du marché de l'armement. Les représentants des partis politiques tentent de se discréditer mutuellement. Les espions tentent d'acquérir des informations sur le nouveau char. Les défenseurs de la toute récente révolution russe sont surveillés par les membres des services secrets français...Chaque joueur a sa personnalité et ses objectifs. Chaque joueur a des alliés et des adversaires. Le jeu se déroule sous forme de discussion à deux ou trois. Il est construit de telle manière que chaque affirmation d'un interlocuteur peut être confirmée ou infirmée par une tierce personne. Il est donc théoriquement possible de tout contrôler. Mais le temps manque. Chaque joueur est pris entre la volonté de réaliser ses objectifs dans le temps imparti et le souci de vérifier les affirmations d'autrui. L'introduction du rôle de journaliste, spécifique à ce scénario, est très astucieuse. Les journalistes affichent les courts articles qu'ils rédigent tout au long de la soirée. C'est une précieuse source d'informations...à condition de connaître leur couleur politique, car certains pratiquent allégrement l'intoxication et la désinformation ! Par exemple, un défenseur de la droite, sous une couverture journalistique, offre à Gilbert Ursulin (le bras droit de Renault) un marché en or sur la vente de chars, à condition de pouvoir garder secrètes l'identité et la nationalité de l'acheteur... En fait, avoir ce contrat signé de Renault, c'est prouver que le marchand d'armes vend — aussi — à l'ennemi ! Et ce dans un but politique, pour favoriser le parti de droite que le journaliste défend. Très astucieux !... Et peut-être très réaliste?

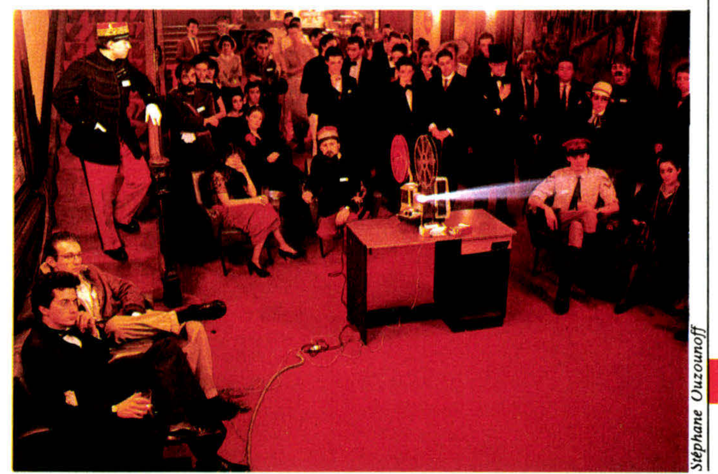

Stéphane Ouzounoff

1917 : Louis Renault présente son char FT17.



Le gala de charité : un rendez-vous d'escrocs et d'espions !


La fin de la guerre est proche : c'est l'heure des négociations politiques et économiques.


Stéphane Ouzounoff

Courant mai, les "Nuits de Ludos" rassembleront deux cent cinquante participants pour pratiquer "El Chaco", un jeu de rôle diplomatique se déroulant en Amérique du Sud en 1934, lors de l'affrontement entre la Bolivie et le Paraguay, pour un morceau de marécage pressenti comme pétrolifère, El Chaco. Une aventure passionnante sur un bout d'histoire assez peu connu, avec un traité qui n'est pas sans rappeler *Tintin et l'Oreille cassée*, au pays du général Alcazar. La mise sur pied



Ouf ! La guerre est finie ! La partie aussi. On peut s'accorder la poignée de mains réconciliatrice.

(Deux-Sèvres), qui se déroulera du 5 au 18 juillet prochains. Les 12 et 13 se déroulera en ville un grandeur nature médiéval rassemblant quatre-vingts joueurs en costume. C'est également à cette occasion que se dérouleront les désormais traditionnelles "Semaines de l'hexagone", rassemblant tous les fanas de simulations sur plateau.

"Operation Judgment" voit encore plus grand. Il s'agit d'un grandeur nature d'espionnage joué en simultané en France et au Brésil se déroulant sur un mois. Il rassemble une cinquantaine de participants motivés par la découverte d'une bombe atomique que menace de faire sauter un milliardaire fou. La bombe existe "vraiment", sous la forme d'une maquette, elle aussi grandeur nature ! Un joueur doit d'abord faire un choix : appartenir à l'organisation de Gordon C. Harvey, le milliardaire, être un espion venant de l'un des vingt pays pris en compte ou, enfin, être un marginal en quête d'aventure (journaliste, privé, scientifique, truand ou terroriste !). Ce jeu pourrait être une simple course au trésor, mâtinée de "killer". C'est bien autre chose et bien plus. Le classement général des joueurs au terme du jeu est établi sur la base du recueil de l'information. Chaque joueur marque des points en découvrant l'identité d'un autre joueur, sa nationalité, son téléphone, son adresse, sa couverture et même son histoire. Tout compte à l'heure du verdict, aussi bien l'argent que le fait d'être survivant. La dominante "Killer" est donc un peu gommée au profit de la collecte de l'information et de l'alliance, sur la base d'un calcul de score très précis.

Les jeux de rôle grandeur nature sont désormais moins "physiques", beaucoup plus centrés sur l'alliance, la négociation et le traitement de l'information. A vous de construire la suite de leur histoire, d'imaginer de nouvelles manières de "jouer" avec la réalité !

N'hésitez pas à nous faire parvenir scénarios et photos des jeux de rôle grandeur nature que vous avez pratiqués.

d'un tel jeu nécessite pour deux cent cinquante participants : quatre-vingts joueurs, dix MJ, quinze à vingt pnj et quinze personnes s'occupant de la maintenance, les autres ne sont pas des joueurs mais des personnes qui désirent voir comment se déroule le jeu. A leur demande, un petit rôle peut leur être confié au cours de la soirée.

UNE BOMBE DANS PARIS !

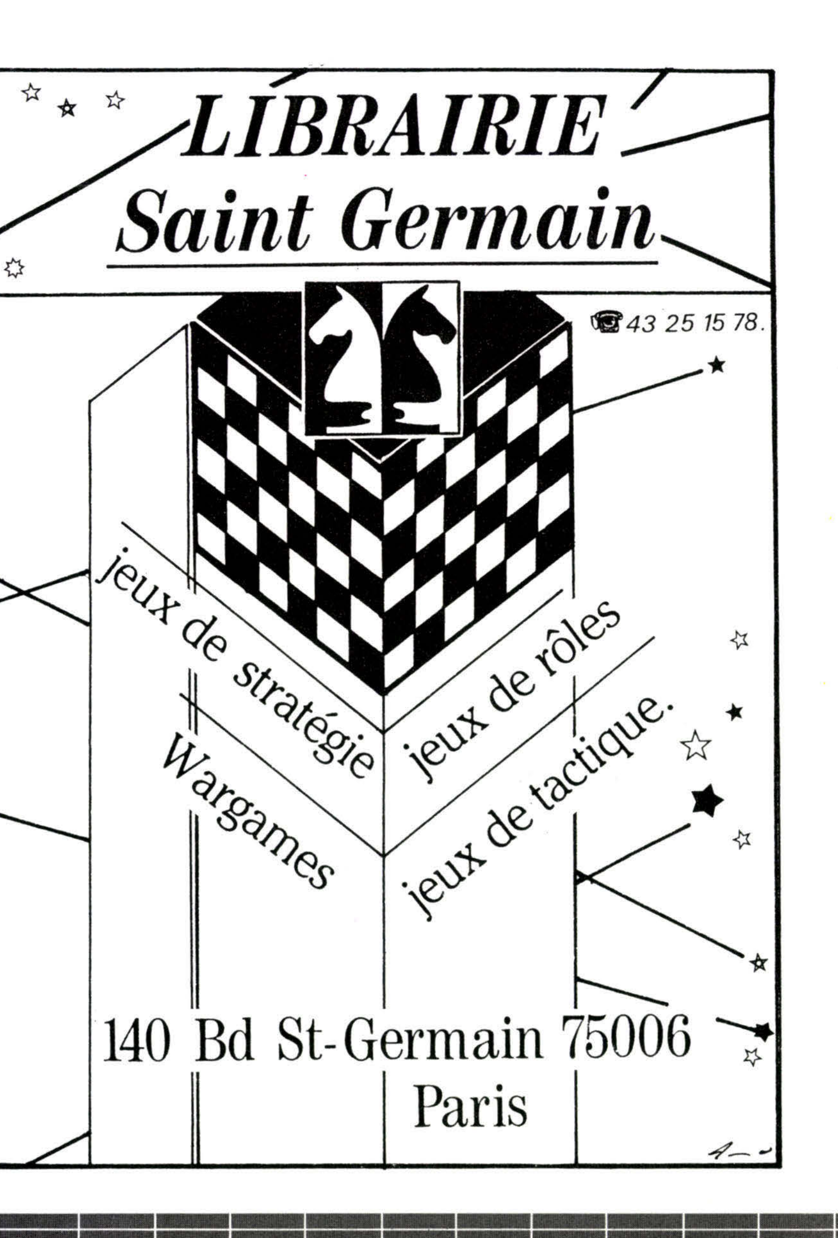
"Arrakis" et "Operation Judgment" se déroulent dans la vie quotidienne et dépassent le cadre d'une soirée pour se dérouler sur un ou plusieurs mois ! "Arrakis", organisé par le groupe "Paradoxes", est un grandeur nature d'espionnage et d'alliance sur le thème de *Dune*, l'éternel roman de Franck Herbert. Pas question de jouer si on n'a pas lu *Dune*! C'est à la fois une restriction, mais aussi une fantastique base de départ commune aux cinquante et quelques joueurs qui vont s'affronter. Les joueurs sont envoyés sur Terre. Chacun fait partie d'un clan (Bene gesserit, Ixiens, Guilde, Atréides, contrebandiers, etc) et possède les pouvoirs magiques ou financiers relatifs à sa condition, ainsi que des informations personnelles, de clan et générales. Le but du jeu n'est pas de tuer ses adversaires, comme à "Killer", mais de leur ravir des informations. Chaque joueur dispose de badges. Certains doivent être portés sur les vêtements, alors que d'autres doivent être cachés. C'est un peu comme si chaque joueur disposait de cartes à jouer, certaines visibles, d'autres non et que la partie se déroule dans tout Paris, au lieu d'être confinée autour d'une table. Cette approche, simplifiée à dessein, ne doit bien sûr pas donner du jeu une image de simplicité. Le scénario, dont nous ne pouvons parler en détail sans détruire le jeu, permettrait de jouer...des années. L'Epice est à la fois une monnaie et une drogue. C'est elle qui, par sa rareté et les pouvoirs qu'elle confère, concentre les convoitises et donc tous les rapports de force. Les joueurs reçoivent les points d'épice par courrier, comme s'ils venaient de la lointaine Arrakis ! C'est l'une des tâches des meneurs de jeu que de poster le courrier au bon moment. C'est aussi une manière astucieuse de réintroduire l'usage du courrier, souvent réservé au jeux par correspondance.

Le groupe "Paradoxes" a d'autres activités dans ce domaine. Et notamment avec une agence de voyage ! La société E.V.A. (Evasion, Vacances, Aventures) a pour but de proposer des vacances originales. Après les séjours dans des châteaux (dits) "hantés" en Ecosse, voici les "classes médiévales". Si, si ! L'Education nationale, E.V.A. et "Paradoxes" organisent les premières classes médiévales. Pendant une semaine les élèves sont sensibilisés au Moyen Age, vivent dans la légendaire forêt de Brocéliande et préparent un jeu de rôle grandeur nature pour le week-end qui termine cette exceptionnelle semaine. Ca bouge en pédagogie !

"Paradoxes" intervient également dans le cadre du FLIP, le Festival Ludique International de Parthenay

Nous avons rassemblé pour vous quelques adresses de clubs et d'associations qui organisent ou pratiquent les jeux de rôle grandeur nature, sans oublier les costumiers qui peuvent vous venir en aide quand il s'agit de respecter une époque ! Cette liste est loin d'être exhaustive. A vous de nous faire connaître votre club, vos activités, vos prochaines aventures ! (ou de laisser un message sur minitel (3615 Jessie, Petites Annonces, code PA, rubrique "Avis des clubs").

- Les Adorateurs du spectre noir, 27, rue Alain-Jacquin, 92100 Boulogne (*L'Appel de Cthulhu,D&D*).
- Live Fantasy, c/o Nicole Degreve, 26, rue du Général-Theys, 1050 Bruxelles, Belgique. tél.: 02/648.77.59 ou 02/771.93.89. (Rendez-vous les 2, 16 et 30 août, 6, 13, 25, 26, 27 septembre.)
- Les Nuits de Ludos, 11, rue Blomet, 75015 Paris, tél.: (1) 47.34.38.39.
- La Compagnie du GR.A.AL, 9, rue Laurent, 68100 Mulhouse, tél.: 89.56.56.24. (jeux dans les châteaux forts d'Alsace).
- la Guilde de Bretagne des jeux de simulation, 9, rue de la Paillette, 35000 Rennes.
- A.R.I.A. (Association Rôle Imagination Aventure), quartier des Pins, 81, Le Cytise, 13127 Vitrolles, tél.: 42.79.72.80 (demander René Corrizi)
- Club Khazad-Dum (Marseille), tél.: 91.37.56.66
- Paradoxes, 27, boulevard Malesherbes, 75008 Paris, tél.: (1) 42.66.56.00 (entre 10 et 15 heures), (1) 39.91.21.49 (entre 19 h 30 et 21 heures).
- E.V.A. (Evasion, Vacances, Aventures), tél.: (1) 43.63.05.52
- Stratèges et Maléfices, 14, rue M.Rocher 44000 Nantes, tél.: 40.74.71.31 et 40.48.15.15
- Festival Ludique International de Parthenay (5 au 18 juillet), contacter Christine Béguinot, tél.: 49.94.03.77 p.515 ou 49.64.18.06.
- les costumiers :
  - Les costumes de Paris, 21 bis, rue Victor-Massé, 75009 Paris, tél.: (1) 48.78.41.02
  - Hardy, 12, rue Saint-Nicolas, 75012 Paris, tél.: (1) 43.40.83.96.
  - Pontet, 26 bis, rue du Château-Landon, 75010 Paris, tél.: (1) 42.06.21.21
  - Régifilm, 60, rue Amelot, 75011 Paris, tél.: (1) 43.55.52.55.
  - Sommier, 3-4, passage Brady, 75010 Paris, tél.: (1) 43.67.43.92
  - Traonouez, 196, boulevard Voltaire, 75011, tél.: (1) 43.67.43.92
  - Velleda, 206, rue Lafayette, 75010, tél.: (1) 42.41.81.93



UNIQUE sur Minitel

ECHECS

CONTRE L'ORDINATEUR

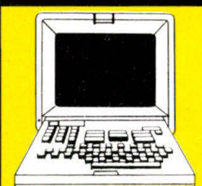
JEUX DE ROLE

de 2000 ans avant J.-C. à l'an 3000 de la 5ᵉ ère galactique

SUPER-CONCOURS

gagnez un voyage aux U.S.A. et des centaines de superbes cadeaux !

et vous pouvez dialoguer tout en jouant!



3615 tapez AK

ENFIN ! 3000 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC TRIÉS ET TESTÉS POUR VOTRE PLAISIR.

Des jeux, de l'éducation, des applications professionnelles, des graphiques, de la musique, des disquettes pour adultes, au prix du support et de sa réalisation.

NOS MEILLEURES NOUVELLES DISQUETTES



APPLE II™

Un flipper + 3 jeux d'arcades + 3 jeux de réflexion + 1 jeu de simulation boursière.
Réf. 11024 au prix de **60 F**

Drawit, création directe d'écrans graphiques haute résolution + 5 superbes exemples d'écrans couleurs HGR.
Réf. 14011 au prix de **60 F**



Photographies digitalisées de nus. Strictement réservé aux adultes.
Réf. 27002 au prix de **70 F**

Jeux de caractères : Foot, Métropolis, Klingon, Salamis, Omaha, Bombay, etc.
Réf. 23024 au prix de **70 F**



12 jeux d'arcades couleur (Pacman, Froggy, Kong, Grime, etc.) + biorythme + jeu de cartes. Réf. 31001 au prix de **80 F**

Ensemble de dessins digitalisés pouvant être imprimés (Madona, Carole, Sandra, etc.)
Réf. 37001 au prix de **80 F**

VIF CHAMPION

VIF A retourner à : VIF / DP
50, rue Benoît Mâlon
94257 GENTILLY CEDEX

☐ Je commande les disquettes :
N° ______________ au prix de ______________
N° ______________ au prix de ______________
Je joins un chèque du montant des disquettes + 15 F de frais de port.

☐ Je désire recevoir gratuitement votre catalogue pour :
Apple II ☐ Macintosh ☐ IBM PC ☐
Nom : ______________
Prénom : ______________
Adresse : ______________
____

☐ Je désire recevoir votre catalogue accompagné de sa disquette de présentation des logiciels domaine public pour :
Apple II ☐ Macintosh ☐ IBM PC ☐
Je joins dans ce cas un chèque de 35 F pour participation aux frais.



CONCOURS... ET CA CONTINUE!

Voici donc la deuxième étape de notre marathon J&S 1987. Pour les résultats des premières épreuves, celles du numéro 44, vous devez attendre deux mois. Mais, d'après les premières réponses qui nous sont parvenues, nous savons déjà que vous avez été nombreux à être déconcertés par notre petit problème d'analyse rétrograde d'échecs. Ah, Ah? Ferez-vous mieux cette fois?

Le concours que vous trouverez dans ce numéro, comme dans chaque numéro de l'année, est indépendant. Pour y participer et pour savoir tout ce que vous allez gagner (si ...), lisez ci-dessous "Concours J&S n° 45". Mais de plus, le fait de participer à ce concours, ainsi qu'aux suivants, vous permet de concourir pour le grand "Marathon Jeux & Stratégie 1987" doté de 200 autres prix.



Pour y participer, vous devrez nous adresser le bulletin-réponse que vous trouverez page 113. Vous devrez y reporter les réponses aux questions suivantes:

1. Le problème "Un nombre et des nombres" signalé page 87 par le signe

La bonne réponse vaut 150 points

2. Le problème "La face cachée des dés" signalé page 87 par le signe



La bonne réponse vaut 150 points

3. Le problème "Elections, piège à..." signalé page 92 par le signe



La bonne réponse vaut 150 points

4. Le problème "Poker menteur" signalé page 92 par le signe



Les deux solutions exactes valent 150 points. Si vous ne trouvez qu'une solution juste, vous ne marquerez que 50 points.

5. Le Super-Défi n° 45. Le Super-défi est une question... dont nous ne connaissons pas la réponse. Du moins la meilleure! Mais nous ne doutons pas que vous la trouverez! Voici donc le deuxième Super-Défi 87.

A chaque lettre correspond un "poids" égal, en points, à sa place dans l'alphabet. Ainsi A vaut 1 point, B vaut 2 points, C vaut 3 points... Y vaut 25 points et Z vaut 26 points. Vous disposez de 100 points. Il s'agit de construire le mot le plus long possible. Par exemple ZLOTY qui vous rapportera 26 + 12 + 15 + 20 + 25 = 98 points pour 5 lettres. Mais nous pensons que l'on peut faire mieux! Tous ceux qui auront donné un mot comportant le plus grand nombre de lettres marqueront 100 points. Si par exemple le maximum est de 7 lettres, tous ceux qui ont trouvé un mot de 7 lettres marqueront 100 points. Ensuite, parmi ceux-ci, nous tiendrons compte du nombre de points utilisés. Pour les mots de même longueur, ceux qui auront utilisé le moins de points marqueront 100 points supplémentaires.

Exemple!
Alain A. a trouvé ZLOTY (5 lettres, 98 points)
Bernard B. a trouvé BATEAU (6 lettres, 50 points)
Claudine C. a trouvé CHEVAL (6 lettres, 51 points)
Denise D. a trouvé MAISON (6 lettres, 71 points)
A ne marque rien. B, C et D marquent 100 points pour avoir trouvé le mot le plus long (6 lettres) et B marque 100 points supplémentaires pour avoir utilisé le moins de points (50 points).

Ne sont acceptés que les mots de la première partie du Petit Larousse Illustré 1987, leur pluriel, leur féminin et toutes les formes conjuguées correctes.

6. Epreuve de départage. Tous les candidats ayant marqué des points (aussi peu soient-ils) avec les questions précédentes peuvent participer à cette épreuve.

Pour cela, il leur suffira d'inscrire sur le bulletin-réponse un nombre supérieur à 0 et inférieur à 100, comportant 4 décimales. C'est-à-dire au moins égal à 00,0001 et au plus égal à 99,9999.

Nous classerons les bulletins suivant l'ordre décroissant des nombres proposés. Puis nous séparerons les bulletins en deux parties égales*: la "moitié supérieure"* comprenant les bulletins portant les nombres les plus élevés et la "moitié inférieure"* comprenant les bulletins portant les nombres les moins élevés.

Votre nombre devra se rapprocher le plus possible de la moitié de la moyenne des nombres proposés dans les bulletins de la "moitié supérieure".

** S'il y a un nombre impair de bulletins, la moitié supérieure en comportera un de plus que la moitié inférieure.*

MARATHON 86: FAUX PAS...

La liste des gagnants du marathon 86, publiée dans le numéro 44, laisse apparaître des anomalies. A la suite de certaines réclamations, nous avons repris tous les bulletins de l'année.

Au moment où ces lignes sont écrites, nous sommes encore plongés dans ce nouveau dépouillement. Nous ne pouvons donc vous en dire plus pour l'instant. Suite au prochain numéro. A signaler tout de même que vous nous avez bien aidés à nous emmêler. Notamment pour certains, en changeant d'adresse, et même d'identité exacte en cours d'année! Alors pour cette nouvelle année: si vous changez d'adresse, répétez entre parenthèses l'ancienne! Et libellez vos prénoms de la même manière!



REGLEMENT

A partir du numéro 44 et dans les autres numéros à paraître en 1987 (n°s 44 à 48), *Jeux & Stratégie* organise un concours destiné à ses lecteurs.

1. Dans chaque numéro, il sera proposé une série de questions permettant de marquer, selon le barème indiqué, un maximum de 1 000 points. Tous les candidats ayant envoyé leur réponse avant la date limite (environ deux mois après la sortie du numéro) seront classés selon le nombre de points qu'ils auront marqués. Les 50 premiers recevront les prix prévus.
D'autre part, la meilleure réponse à l'épreuve dite "de départage" sera récompensée par un "prix spécial". Tous les concurrents ayant au moins une bonne réponse aux autres questions participeront à cette épreuve de départage.

2. Les points marqués par les concurrents dans chacun des concours de l'année se cumuleront, augmentés d'éventuels points de bonus, de manière à établir, après la dernière épreuve, le classement du "Marathon J&S 1987". Les 200 participants terminant avec les meilleurs scores recevront les prix.

3. Points de bonus. A n'importe quel moment entre le début du Marathon et sa clôture (date limite d'envoi des réponses à la dernière épreuve) un concurrent peut marquer des points de bonus qui ne seront pas comptabilisés pour le concours portant sur un numéro donné, mais s'ajouteront à son score total comptant pour le Marathon.

4. Les épreuves sont conçues pour éviter de trop nombreux ex-aequo. Cependant, si le cas se présentait, la rédaction de *Jeux & Stratégie*, organisatrice, se réserve le droit de choisir entre le tirage au sort ou l'établissement d'une épreuve supplémentaire de départage.

5. Il ne sera répondu individuellement à aucune question concernant le concours. Cependant, *Jeux & Stratégie* pourra apporter toutes les précisions jugées nécessaires dans la revue elle-même ou sur son service télématique sur Minitel (1).

6. Ce concours est réservé aux habitants de France métropolitaine, Belgique, Suisse, Grand Duché de Luxembourg, Principautés de Monaco et d'Andorre, à l'exception des membres du personnel de *Jeux & Stratégie*, et de leur famille.

7. Seules seront prises en considération les réponses parfaitement lisibles portées sur les bulletins-réponses parus dans *Jeux & Stratégie*. Les photocopies et les envois recommandés ne seront pas acceptés.

8. Pour chaque épreuve, un seul prix sera attribué par foyer (même nom, même adresse).

9. Les organisateurs se réservent le droit d'interrompre le "Marathon jeux & Stratégie 1987" à n'importe quel moment. Dans ce cas, les prix annoncés seraient remis aux concurrents les mieux classés à ce moment.

10. Tout cas litigieux sera tranché par la rédaction de *Jeux & Stratégie*, dont les décisions seront sans appel.

1) Composez sur votre téléphone 36 15, puis tapez sur votre Minitel JESSIE puis ENVOI.

Ici, la meilleure réponse rapportera 200 points, la seconde 199 points, la troisième 198 points... et la deux-centième 1 point! En cas d'ex-aequo, il sera procédé à un tirage au sort.

A l'issue de ces six épreuves, les concurrents seront classés par le nombre de points qu'ils auront obtenu. Les 50 premiers recevront les prix ci-dessous.
De plus, la meilleure réponse à l'épreuve de départage sera récompensée par le Prix spécial mentionné dans l'encadré jaune.
Les résultats seront publiés dans notre numéro 47, paraissant en septembre.
Les réponses doivent nous parvenir au plus tard le 16 juillet 1987 à minuit.

CONCOURS J&S N° 45 LES PRIX

1er prix: un appareil photo Nikon L35 AF2

2e prix: un mini-billard américain
3e prix: un ordinateur de poche Sharp PC 1100

prix spécial: un ordinateur de poche Sharp PC 1100

4e prix: une *collection complète des 7 livres* de la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher

5e prix: une boîte de base et une boîte expert *Donjons & Dragons* (Transecom)

6e prix: une édition complète du jeu *l'Ultime Epreuve* (Jeux actuels)

7e et 8e prix: un jeu *Claim* et un jeu *Spacego* (Jumbo)

9e et 10e prix: un jeu *Baston* (Jeux Actuels)

du 11e au 16e prix: un jeu *Diplomacy* (Kenner Parker)

17e et 18e prix: un jeu de *Jarnac* (Habourdin)

19e et 20e prix: un jeu *Le Gang des Traction-Avant* (International Team)

21e et 22e prix: un jeu de simulation *Fief* (International Team)

23e et 24e: un jeu *Stratego* (Jumbo)

25e prix: un jeu de rôle *l'Œil Noir* (Schmidt France)

26e et 27e prix: une *collection de six livres* dans la collection "les Quêtes sans fin D&D" (éditions Solar)

du 28e au 32e prix: un jeu de *tarot* et un livre *Tarot moderne* (Grimaud et Editions du Rocher)

33e prix: un jeu *Othello* (Dujardin)

34e et 35e prix: *un bon d'achat d'une valeur de 100 F* au choix du gagnant (L'Œuf cube, 24, rue Linné, 75005 Paris)

36e prix: un jeu *Scotland Yard* (Ravensburger)

37e prix: un jeu *Fantômes* (Schmidt France)

38e et 39e prix: un livre *Le Jogging de l'esprit* (collection J&S aux éditions du Rocher)

du 40e au 44e prix: deux jeux de la collection "Miniplay", *Halma* et *Stratego* (Jumbo)

du 45e au 50e prix: un livre de la collection *"Un livre dont vous êtes le héros* (Folio Junior, éditions Gallimard)



Les points que vous aurez marqués lors de cette deuxième épreuve vous seront définitivement acquis pour le Marathon *J&S* 1987. A l'issue des cinq concours de nos numéros 44 à 48, tous les concurrents y ayant participé (à au moins un d'entre eux) seront classés d'après la somme des points qu'ils auront marqués dans les différents concours. Attention, le total peut être augmenté de "points de bonus".

• Les "points de bonus"
Après la date limite de réception des réponses pour un concours (par exemple à partir du 16 juillet pour le concours *J&S* n°45) toute première lettre apportant une amélioration au Super-Défi de ce concours vaudra à son auteur, à condition qu'il ait déjà marqué des points dans le Marathon, un bonus de 200 points et cela n'importe quand avant la date limite du concours *J&S* n°48. Exemple: le 16 juillet à minuit, la meilleure solution à notre Super Défi est un mot de 5 lettres. Le 20 juillet, Jean Dupond nous propose un mot de 6 lettres. Il marque 200 points en plus de ceux qu'il avait marqués au concours J&S n°45.
Le 22 juillet, nous recevons une lettre de Pierre Durand nous proposant également un mot de 6 lettres. Il ne marque rien.
Mais le 23 juillet, Paul Martin propose un mot de 7 lettres. Il ajoute lui aussi 200 points à son total du Marathon, etc.

MARATHON J&S 1987 LES PRIX

1er prix: un *voyage pour deux personnes* d'une valeur de 20 000 francs.

2e prix: *l'Encyclopaedia Universalis* en 22 volumes + l'Atlas géographique + l'Atlas historique, offert par Encyclopaedia Universalis.

3e et 4e prix: un *micro-ordinateur NCR PC4i* compatible PC, 256 Ko de mémoire, avec deux drives et un écran couleur.
... et 196 autres prix.

LA VAGUE DE PLOMB



Elle déferle sur le monde des jeux. Jadis, le soldat de plomb était jouet, objet de collection ou matériel pour stratège militaire. Aujourd'hui la figurine envahit les jeux de simulation. Historiques et, bien sûr, de rôle. Il est vrai que l'univers des figurines est fascinant. Un (tout petit) monde à découvrir !

De quand datent les premières figurines ? Sans doute du soir du 15 mai de l'an–801987, quand un certain Mmeuhh, de la banlieue d'Abbeville, utilisa quelques cailloux pour montrer à son voisin de caverne comment il avait attrappé, l'après-midi même, un magnifique machairodus en l'encerclant avec quatre de ses fils.

Nous ne disposons pas, hélas, de plus de détails sur l'événement dont nous n'avons d'ailleurs pu trouver trace dans la presse de l'époque !

Plus sérieusement, on peut considérer les Egyptiens comme les grands précurseurs. On a ainsi découvert, dans la tombe d'un seigneur de la XIe dynastie, un grand nombre de statuettes en bois sculpté reproduisant des formations de piquiers et d'archers miniatures. Plus tard, la grande reine Cléopâtre elle-même, à l'instar de ses prédécesseurs, utilisa des figurines symboliques pour préparer la bataille d'Actium. Ce ne fut certes pas une réussite mais ça, c'est une autre histoire...

La première collection de figurines ne serait-elle pas celle de Che Houang-Di, le premier empereur de Chine qui s'est fait ensevelir (en 210 av. J.-C.) avec sept mille statues grandeur nature en argile représentant ses soldats ! Mais peut-on parler de figurines pour des objets à l'échelle 1?

Quoi qu'il en soit, les premiers soldats de plomb fabriqués en série sont dus, eux, aux Romains. Des figurines militaires produites grâce à des moules plats, datées du IIIe siècle de notre ère, ont été trouvées dans tous les territoires qui composaient l'Empire. Ce n'était qu'un début...

Il a toujours été d'usage d'offrir aux fils des puissants des figurines avec lesquelles ils pouvaient jouer, afin, bien sûr, de leur donner le goût des fonctions militaires. Il nous reste cependant assez peu de ces "miniatures" datant du Moyen Age, si ce n'est quelques réalisations en métaux précieux dont la beauté artistique leur a permis de traverser sans encombre les époques. A la Renaissance, on peut citer, pour son talent exceptionnel, le grand orfèvre italien Benvenuto Cellini, qui réalisa de splendides sculptures de petites tailles de soldats de son époque.

On sait que, dauphin, Louis XIII reçut un jour de sa mère, Marie de Médicis, une armée de soldats miniatures en argent. Il prit vite l'habitude de fabriquer ses propres figurines. Celles-ci mesuraient 70 mm de haut et leur base était équipée d'une cheville qui permettait de les organiser en différentes formations. Ses successeurs héritèrent de ce jeu, lui rajoutèrent des pièces et des règles jusqu'à en faire une "simulation" relativement complexe et détaillée. Par malheur, ces figurines en argent finirent par être fondues pour permettre le financement d'une armée, une vraie cette fois...

C'est à la fin du XVIIIe siècle que Johann Gottfried Hilper, de Nuremberg, créa les figurines plates en étain à vocation commerciale. Moulées en deux dimensions, elles représentaient à l'origine les régiments de l'armée de Frédéric II et étaient destinées avant tout aux enfants. Elles rencontrèrent rapidement un immense succès. Des figurines en "Ronde Bosse" (dont le relief reproduit les volumes naturels) ne furent proposées au public qu'au début du XIXe siècle.

En 1780, un certain Helvig, maître des pages du duc de Brunswick, inventa un jeu avec des figurines militaires qui se pratiquait sur un plateau de 1 666 cases représentant différents types de terrains. Les pièces, 240 au total, reproduisaient des unités d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie. Ce jeu, très élaboré déjà, fut encore développé en 1798 par Viuturinus, un écrivain militaire de Schleswig, qui étendit son plateau à 3 600 cases afin que puissent s'affronter près de 1 800 brigades et 800 batteries d'artillerie !

Mais, le premier véritable "*Kriegspiel*" (littéralement "jeu de guerre" et "*wargame*" en anglais) naquit en 1811 de l'imagination du Prussien Von Reiswitz. Il se jouait sur du sable qui était utilisé pour figurer les reliefs du champ de bataille au 1/2373! Après quelques améliorations, ce jeu intéressa fortement l'état-major prussien qui, impressionné par son réalisme, décida de généraliser son emploi dans les écoles d'officiers. Pratiqué comme une véritable simulation, il prenait en compte tous les facteurs déterminant d'un combat réel et était géré par un arbitre qui plaçait les "joueurs" dans des conditions aussi proches que possible de la réalité.

La pratique du Kriegspiel n'est sans doute pas étrangère aux succès militaires prussiens de la guerre de 1870. L'armée allemande continua d'ailleurs de l'utiliser jusqu'à la Seconde Guerre mondiale.

Les jeux de simulation militaire ont vite fait un nombre grandissant d'adeptes passionnés. Comme, par exemple, l'écrivain anglais H.G. Wells, qui écrivit en 1912 et 1913 une série d'articles visant à uniformiser les règles utilisées dans les cercles de joueurs. L'auteur de *La Guerre des mondes* a même publié un livre intitulé *Little Wars* expliquant les règles d'un jeu avec armées miniatures conçu pour "*les garçons et les jeunes filles les plus intelligents*"...

La substitution, dans les années 50, des pions en carton aux figurines de métal permit certes aux wargames de connaître une rapide expansion. Mais on compte encore aujourd'hui dans le monde des centaines de milliers de pratiquants de jeux de simulation militaire avec figurines. Beaucoup moins répandu chez nous que dans les pays anglo-saxons, ce type de jeu semble pourtant actuellement en plein essor en France. L'existence d'une excellente règle, *La Flèche et l'épée*, n'y est sans doute pas étrangère. Et peut-être la toute récente édition du jeu *Les Aigles* (voir le

banc d'essai dans notre "magazin" page 13) accélérera-t-elle le mouvement.
En anglais, il existe des règles plus ou moins complexes, plus ou moins réalistes, et chaque grande époque de l'histoire militaire a eu droit à ses simulations propres. Les wargames avec figurines peuvent prendre en compte un nombre considérable de facteurs: moral des troupes, armement, circulation des ordres, etc. Pourtant, ils restent souvent accessibles aux débutants, car leurs règles modulaires peuvent être adaptées au niveau de réalisme recherché.
Aux Etats-Unis, on qualifie parfois ces jeux de "*tabletop*" (dessus de table), car ils sont conçus pour être joués sur une grande table ou, à la rigueur, sur le sol. D'une manière générale, ils n'emploient pas de cases ou d'hexagones. Aussi faut-il recourir au mètre-ruban pour régler les problèmes de déplacement ou de portée des armes. Comme le plateau de jeu n'est pas pourvu d'une structure trop rigide, il est virtuellement possible de reproduire, à l'aide d'accessoires et de décors (maquettes de maisons, arbres miniatures, etc.), tous les champs de bataille de l'histoire. Chaque figurine sur le terrain représente un certain nombre d'hommes, d'un à vingt ou plus encore. Pour le reste, des tables de combats et des dés simulent les résultats des engagements en tenant compte des forces en présence.
L'aspect historique est extrêmement important. Respect des ordres de batailles, des conditions météorologiques et des situations tactiques réelles : toutes les conditions doivent être réunies pour satisfaire l'avidité de réalisme des joueurs. D'ailleurs, il suffit de regarder quelques instants une partie pour se rendre compte qu'il n'est pas difficile d'oublier le monde réel, et de se retrouver au cœur même de l'histoire...
Les figurines de 25 mm de haut sont les plus prisées par les amateurs de jeux de simulation, mais il existe aussi des modèles de 15 mm ou 5 mm qui ne manquent pas de charme, à défaut de détails précis.
Et de joueurs, nombre de passionnés sont devenus collectionneurs. Les fervents du modélisme militaire sont presque toujours férus d'histoire. Pour eux, la figurine ne doit pas se contenter d'être belle, elle doit également respecter la réalité. C'est pourquoi il leur est indispensable de se soumettre au diktat d'une documentation impressionnante qu'ils utilisent pour peindre avec précision leurs miniatures. A la différence des autres passionnés de figurines, ils préfèrent souvent les modèles en plastique à monter, qui s'apparentent plus à des maquettes qu'à des soldats de "plomb" à proprement parler. De nombreux fabricants de modèles plastique (Airfix, Revell, Tamiya, Helmet, etc.) proposent une gamme impressionnante qui va de la haute antiquité à l'époque moderne, en passant par le premier Empire, dont l'incroyable diversité des uniformes fait le bonheur des spécialistes. Mais, il faut décerner une mention toute particulière aux réalisations de la marque Historex qui se sont attiré, grâce à leur qualité exceptionnelle, les faveurs d'innombrables inconditionnels.
D'autres collectionneurs, plus fortunés, concentrent leur intérêt sur des figurines de métal assez onéreuses, dont les dimensions (54 mm) les apparentent tout à fait aux "petits soldats" de notre enfance. Sinon, dans le domaine du modélisme, les dimensions (75, 100, ou même 175 mm) varient souvent au gré des figurines et des époques.
Mais on sait bien qu'aujourd'hui le gros des troupes de figurines sert dans les jeux de rôle. Rupture historique ? Changement dans la continuité plutôt ! Car c'est bien un fana de wargame avec figurines qui imagina, en 1970, de modifier les règles de ses jeux favoris pour y inclure la magie et les créatures imaginaires de l'univers de son livre de chevet *Le Seigneur des anneaux* de J.R.R. Tolkien. Il s'agissait d'un certain Gary Gigax. Et de modifications en ajouts, la règle qu'il mit finalement au point donna un jeu totalement nouveau. C'était *Dungeons & Dragons*. Les jeux de rôle étaient nés ! Et leurs adeptes qui regardent aujourd'hui souvent les "wargameurs" comme des bêtes curieuses devraient bien se souvenir qu'ils sont cousins !
La preuve ? Il suffit de se plonger aujourd'hui dans les "règles Avancées pour Donjons & Dragons" pour découvrir d'innombrables similitudes avec les jeux historiques. Ainsi, les déplacements des personnages du jeu se règlent de la même manière que dans un wargame avec figurines : ils sont exprimés en "pouces" (l'unité

QUESTION D'ECHELLE

Dans le domaine des figurines, les échelles employées sont rarement exprimées en termes de fractions (ex: 1/30, 1/72, etc). Les fabricants préfèrent employer des "hauteurs", comme 25 mm, 54 mm, etc. Là où les choses se compliquent, c'est que toutes les firmes ne mesurent pas de la même façon. Ainsi, une figurine de 25 mm peut parfois atteindre — ou dépasser — 30 mm de haut, pour peu que l'on prenne en compte sa base et son chapeau. Ajoutez à cela que les sculpteurs ont parfois tendance à créer des modèles "plus grands que nature", et vous comprendrez mieux la disparité des modèles qui sont censés être à la même échelle. Ainsi, pour les jeux de rôle, les figurines Ral Partha sont nettement plus petites que celles des concurrents. En fait, elles sont pratiquement les seules à essayer de respecter l'échelle "officielle", les autres "exagèrent". Espérons quand même que cette surenchère saura s'arrêter avant que nous n'arrivions à l'échelle 1/1!...


Des "5 mm" grandeur nature.


Exemplaire, cette bataille napoléonienne. Les Britanniques, au premier plan, contre les Français. Un décor somptueux et bon marché : par exemple, les roseaux sont découpés dans un paillasson en plastique !



Toute l'histoire en 25 mm ! L'Empire : Napoléon entouré du général Lasalle et des maréchaux Soult, Davout, Bessières et Nansouty (de g. à dr.)...

de mesure traditionnelle de ce type de jeu aux Etats-Unis) et se décomposent en "tours" et en "rounds". Les combats, eux-mêmes, font appel à des tables de résolution sophistiquées, faisant intervenir de nombreux facteurs (longueur des armes, vitesse, etc.) qui semblent plus traduire une volonté de simuler une réalité que l'intention de la "réinventer". Même la magie, notion "irréaliste" par excellence, s'apparente souvent à une forme nouvelle d'artillerie (portée, aires d'effet, etc.). On pourrait multiplier les exemples...

Et s'il n'existe plus ici de "réalité historique", le guerrier, le reporter, le troll et le dragon de plomb seront là pour représenter les héros que les joueurs incarnent ou les monstres qu'ils doivent affronter.

Pourtant, il existe une école, chez les créateurs de jeux américains, qui considère que les figurines doivent avant tout obéir au vieil adage : "Sois belle et tais-toi !". Pour eux, les figurines peuvent nuire aux jeux de rôle, en tendant à "matérialiser" l'imaginaire des joueurs. Et à mélanger du plomb avec le rêve, ce dernier a tendance à s'alourdir !



Le Moyen Age : les troupes d'un baron breton.

Cette conception est certainement exagérée. En fait, il vaut mieux éviter de généraliser, car tous les jeux de rôle ne se ressemblent pas. Grosso modo, on peut les classer arbitrairement en deux grandes catégories, selon que leurs règles font avant tout la part belle aux combats ou à la communication.

Dans la première catégorie, on trouve *Donjons & Dragons* et ses descendants directs. Ces jeux exigent une certaine rigueur dans l'application de leurs règles, et la plupart des interactions avec l'univers de jeu se résolvent par des affrontements armés. Dans leur cas, la figurine est une auxiliaire utile, sinon indispensable. En effet, il est difficile de résoudre des combats sans matérialiser, d'une façon ou d'une autre, les adversaires. C'est pourquoi de nombreux maîtres de jeu de rôle ont l'habitude de dessiner des plans à l'échelle des figurines de leurs joueurs. Il est alors possible de voir clairement où est qui, à chaque phase de l'affrontement.

Du côté des jeux de "communication", comme *L'Appel de Cthulhu* par exemple, les combats ne jouent pas un rôle essentiel dans les parties. D'ailleurs, les règles les concernant sont relativement simples et se veulent plus efficaces que réalistes. Dans ces jeux, les participants sont invités à discuter et à réfléchir, plutôt qu'à recourir systématiquement à la violence. Comme la précision de la simulation doit s'effacer devant le plaisir de jeu, les figurines deviennent secondaires.

Finalement, indépendamment de toute classification, il faut bien reconnaître que les figurines servent à "clarifier" certains aspects d'un jeu de rôle, quel qu'il soit. Tout d'abord en matérialisant des créatures imaginaires comme les Balrogs, les Trolls, les Profonds ou les Goules. Mais aussi, en remplaçant avantageusement un long discours, quand il s'agit de faire comprendre aux autres participants comment agit un personnage.

Les figurines les plus utilisées sont — et de loin — celles de 25 mm. Et si à l'époque de la première édition de *Donjons & Dragons* (1974), seule la firme Miniature Figurines Ltd de Southampton (Angleterre) produisait une gamme médiévale-fantastique, les choses ont bien changé, et il existe désormais des milliers de modèles différents. Aujourd'hui, les plus grands fabricants sont toujours anglo-saxons et ont pour noms Cita-



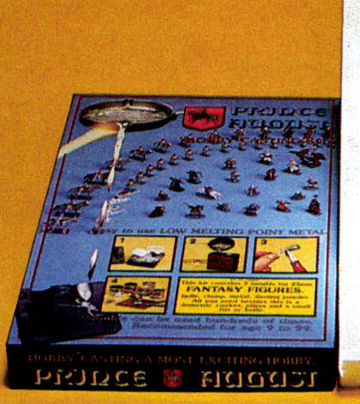
L'antiquité : une cohorte de prétoriens sous Trajan.



Une leçon de tactique militaire par l'auteur des Aigles, Jean-Jacques Petit.

FAITES VOS PROPRES FIGURINES

Avec le *Hobby Casting Kit* de Prince August (distribué en France par Goupil), il vous est possible, sinon de créer vos propres modèles, en tout cas d'utiliser des moules prêts à l'usage pour fabriquer autant de figurines que vous le désirez. Cette boîte contient deux moules permettant de réaliser deux modèles différents chacun, une petite boîte de talc, un petit creuset en métal, une barre d'alliage spécial, des pinces et une feuille d'instructions expliquant comment procéder. Les figurines produites grâce à ce kit n'ont peut-être pas la finesse de celles vendues dans le commerce, mais elles sont parfaites pour constituer, à faible coût, des armées pour jeux de simulation historique. Prince August propose par ailleurs un grand choix de moules en tout genre (napoléonien, médiéval-fantastique, etc.) vendus séparément. Attention! Le moulage de figurines est une activité qui peut être dangereuse. Elle est déconseillée aux imprudents et aux enfants...





del, Ral Partha, Grenadier, Prince August, Essex, etc. Mais il n'est pas impossible, après des expériences malheureuses, de voir apparaître des figurines pour jeu de rôle 100% françaises dans un proche avenir. A suivre...

En attendant, les figurines ne sont pas données ! A raison de 10 francs (prix moyen) pour un personnage à pied, 20 francs pour un cavalier avec sa monture et parfois beaucoup plus pour certains monstres comme les géants et les dragons, les fanas de jeux de rôle investissent de véritables petites fortunes dans l'achat de miniatures métalliques.



Monstre « classique » : un minotaure.

Car si le joueur aime posséder une figurine représentant le personnage même qu'il incarne dans le jeu, il est loin de rester insensible à la finesse des détails et à l'inventivité dont témoignent les innombrables modèles disponibles sur le marché. Chaque mois, des dizaines de nouvelles références sont proposées dans les catalogues des fabricants. Dans ce domaine en perpétuelle évolution, le public est avide de nouveautés, et les boutiques spécialisées sont souvent prises d'assaut le jour où elles reçoivent leurs livraisons. Il convient d'ailleurs de noter que la qualité des figurines est en progression constante. Pour s'en convaincre, il suffit de comparer les dernières réalisations avec celles d'il y a cinq ans. Les figurines se sont d'ailleurs tellement améliorées qu'elles intéressent un public de plus en plus vaste, au sein duquel on trouve paradoxalement un grand nombre de collectionneurs qui ne pratiquent pas les jeux de rôle de façon assidue...

Qui dit collection dit variété. Et des milliers de modèles différents, cela signifie des techniques de fabrication bien particulières. Comment sont donc élaborées ces figurines?

Les techniques de moulage et les alliages utilisés font partie de ces "secrets" dont les industriels n'apprécient guère la diffusion publique. Ils peuvent d'ailleurs varier beaucoup d'une marque à l'autre. Citadel, la célèbre société anglaise, distribuée et fabriquée sous licence en France par Agmat, a cependant accepté de révéler certains de ses procédés.

Guerriers pour D&D : de droite à gauche, le bon, la brute (le guerrier du Chaos) et... le barbare !



Au départ, il y a un sculpteur. Véritable artiste, il utilise une sorte d'armature en fils de fer, sur laquelle il modèle et sculpte la figurine "matrice" qui servira à la confection du moule. Pour cela, il emploie une pâte à modeler qui durcit en séchant. Il n'y a pas de mystère : pour que la figurine soit bonne, il faut que le sculpteur soit bon. D'autant plus qu'il n'existe pas de "truc" permettant de réduire une sculpture pour lui donner l'échelle désirée. Aussi, faut-il travailler en "grandeur nature", ce qui n'est pas à la portée de tout le monde. C'est sans doute pourquoi les grandes firmes anglo-saxonnes s'arrachent les services de graveurs vedettes, comme Nick Lund ou Tom Meier...

La fabrication du premier moule est une phase critique, car la figurine "matrice" est détruite pendant ce processus. Alors, s'il est manqué, tout est à recommencer depuis le début... Les moules employés pour la production industrielle sont généralement fabriqués à l'aide d'une matière plastique spéciale (polymère) qui résiste aux hautes températures, tout en conservant une certaine souplesse. Le fait qu'ils soient conçus en deux parties qui s'imbriquent l'une dans l'autre impose une contrainte supplémentaire au graveur. Il faut en effet que ses créations respectent une certaine symétrie.

Il doit éviter, par exemple, des postures trop particulières des jambes et des bras qui risquent d'être irréalisables, à moins de recourir à des moulages séparés.

Le métal employé pour la fabrication des figurines est un alliage faisant intervenir environ 40% d'étain et 60% de plomb. Chaque firme utilise également des ingrédients qui lui sont propres, permettant d'obtenir des moulages plus détaillés et un aspect plus satisfaisant du produit fini. Evidemment, ces ingrédients font partie des "secrets de fabrication". Il faut signaler que les figurines, une fois terminées, conservent une relative "souplesse" qui permet de modifier légèrement leur attitude. Les moules sont d'abord enduits de



Fantastique : un soul-searcher !



Avouez que ce gentil géant est plus mignon peint que « nu » !

talc pour faciliter le démoulage. Puis ils sont placés dans une machine où le métal en fusion entre 300 et 400°C est injecté, alors qu'ils sont soumis à une rotation rapide de telle sorte que la force centrifuge évite la formation de bulles d'air, et que l'alliage épouse plus étroitement les détails du moule. Cette opération réalisée, les moules sont refroidis par eau et l'on procède ensuite au démoulage. Voilà, il ne reste plus qu'à supprimer les éventuelles "coulures" et à mettre les figurines dans leur emballage. Elle sont prêtes à l'usage...

Enfin, presque ! Tous les amateurs vous le diront : une figurine "nue" peut être jolie, mais elle ne devient



Mais ils sont fous, ces gnolls !

belle qu'après avoir été peinte ! Le grand plaisir des collectionneurs est justement de s'appliquer à donner à ces petites merveilles des "habits" dignes d'elles. Si vous aussi, vous voulez vous essayer à l'art passionnant de la peinture sur figurine, voici ce que vous devez savoir...

Là, tout dépend de vous, du temps que vous voulez consacrer à vos figurines et de l'usage que vous leur réservez. Si vous souhaitez les exposer dans une vitrine, choisissez la peinture à l'huile. C'est la plus chère, la plus longue à sécher et la plus difficile à employer. Mais c'est aussi celle qui permet les meilleurs mélanges et les nuances les plus fines.

Quoi qu'il en soit, elle n'est pas à recommander au débutant. Si vous utilisez vos figurines pour des jeux de simulation historique, la peinture à base de résine (enamel ou "peinture à maquette") est ce qu'il vous faut. Elle existe en une grande variété de tons et sèche assez vite. Par contre, elle ne se mélange pas toujours très bien. Si vous êtes pressé — ou si vous pratiquez les jeux de rôle — sachez qu'il existe des peintures acryliques (à base d'eau) qui sont très simples à employer, se mélangent bien et ne mettent pas des heures à sécher. Seul inconvénient leurs couleurs souvent assez vives et "irréalistes" qui conviennent mieux à des créatures imaginaires qu'à des régiments de grenadiers de la garde ! Enfin, il est également possible d'utiliser pour produire des "effets spéciaux" les gouaches, les encres et certaines teintes fluorescentes.

Prévoyez un plan de travail bien dégagé que vous protégerez de vos maladresses éventuelles en le couvrant d'une feuille de papier journal. Installez dessus tout l'équipement dont vous aurez besoin : petites limes, papier de verre fin, pinces à linge (pour les manipulations délicates), cutter, chiffons en quantité, éventuellement mini-perceuse, pinceaux (tailles 0 et 00 pour commencer), bol d'eau (pour les laver soigneusement après usage), bol de diluant (selon la peinture que vous employez), palette pour les mélanges (une feuille de plastique peut parfois faire l'affaire) et, bien sûr, peintures...

Avant tout, observez attentivement la figurine que vous allez peindre. A l'aide d'une lime, d'un peu de papier de verre ou d'un cutter, faites disparaître les inévitables défauts qui nuisent à sa perfection : lignes de moulages, "barbules", etc. Ensuite, enduisez-la d'une fine sous-couche de peinture qui servira de base à la mise en couleurs proprement dite. Choisissez une couleur assez neutre, sachant qu'un noir aura tendance à assombrir les teintes que vous emploierez et qu'un blanc les avi-



Présentation sous « blister ».

vera. Il existe de petites bombes de peinture pour sous-couche qui permettent d'enduire plusieurs figurines en même temps, elles sont tout à fait recommandées...

Peignez toujours vos figurines comme si vous étiez en train de les habiller : commencez par la peau, puis les vêtements et finissez par les accessoires. Pour peindre, veillez toujours à avoir un bon éclairage et utilisez éventuellement une loupe



Un mort (bien) vivant tout droit sorti... du diorama ci-contre.

d'horloger pour les détails. "Bloquez" vos mains en les maintenant en contact avec votre plan de travail, histoire de diminuer les effets du tremblement naturel. Peignez en passant le pinceau, par petites touches, dans le sens du poil. Pour choisir les couleurs à utiliser, n'hésitez pas à recourir à une documentation adéquate, à moins que vous ne vous sentiez l'âme d'un Léonard de Vinci !

Il s'agit maintenant de donner un aspect plus réaliste à votre figurine. La règle dans ce domaine est d'assombrir les creux et d'éclaircir les sommets des reliefs.

Pour les creux, faites un mélange plus foncé des teintes de base. Ainsi, pour un visage, employez un mélange de couleur chair et de brun (les proportions sont affaire d'expérience). Diluez ensuite ce mélange jusqu'à ce qu'il ne soit plus qu'un "lavis" translucide. Appliquez-le alors précautionneusement en essayant d'éviter absolument les coulures intempestives. Le lavis occupera naturellement les creux et le pigment, plus lourd se déposera au fond après séchage. Procédez de la même manière pour chaque teinte.

Pour les reliefs, effectuez un mélange plus clair cette fois que la teinte de base. Par exemple : un beige clair pour la peau. Mettez un peu de peinture sur la pointe de votre pinceau, puis "séchez" celui-ci avec un chiffon ou un morceau de papier. Quand il ne reste presque plus de peinture sur le pinceau, frottez légèrement ce dernier sur les reliefs. Le pigment se déposera, point par point, et donnera l'impression recherchée.

La méthode expliquée ci-dessus n'est pas la seule qui existe, mais c'est l'une des plus simples. Elle demande néanmoins un peu de pratique pour produire un résultat satisfaisant.

N'oubliez pas de vernir votre figurine une fois qu'elle est bien sèche et puis... sachez être patient ! La peinture sur figurine est un art qui s'apprend. Alors, mille fois sur le métier remettez l'ouvrage. A force de persévérance vous finirez, vous aussi, par être atteint par le "virus"...

Peintres figurinistes au travail : précision, patience, persévérance !



QUELQUES ADRESSES

Les figurines destinées au modélisme militaire sont essentiellement distribuées par les magasins de jouets et de maquettes. C'est là aussi que vous trouverez le plus facilement les peintures et les pinceaux indispensables à la décoration des miniatures.
Les figurines militaires pour jeux d'histoire sont, par contre, plus difficiles à trouver et seules quelques boutiques spécialisées en proposent. Enfin, les figurines pour jeux de rôle sont certainement les plus faciles à se procurer. N'importe quel magasin vendant des jeux de simulation en propose à sa clientèle.
Signalons au passage, que les figurines peuvent être vendues sous diverses présentations : en sachets, à l'unité, en boîte ou sous "blisters" (des emballages de carton et de plastique, très répandus chez les Anglo-Saxons).

Citadel
Les figurines pour jeux de rôle de cette firme anglaise, distribuées et fabriquées en France par Agmat, sont les plus répandues en Europe et peuvent être trouvées facilement dans les boutiques spécialisées. Agmat, 5, rue des Fêtes, 75019 Paris.

Historex
Cette prestigieuse marque française propose un large choix de figurines en plastique au 1/30 (54 mm) destinées aux collectionneurs. Il s'agit essentiellement de reproductions de soldats du XVIIIe et du XIXe siècle. 23, rue Pétion, 75011 Paris.

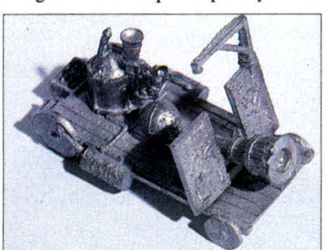
F.A.E.V.
Du Moyen Age au XXe siècle, les Figurines d'Art Editions Vanot offrent un vaste choix de kits en plastique à monter et à peindre. F.A.E.V., rue des Ancres, 50360 Picauville.

Le Cimier
Ce magasin parisien spécialisé dans la vente de figurines historiques et de documentation d'uniformologie propose également de nombreuses figurines en étain de création française. Le Cimier, 38, rue Ginoux, 75015 Paris, ou 91, rue Saint-Honoré, 75001 Paris.

Ral Partha
Ces figurines américaines pour jeux de rôle étaient souvent difficile à trouver. Depuis cette année, elles sont fabriquées en France, sous licence de Ral Partha US, par Jeux Descartes. 5, rue de La Baume, 75008 Paris.

Prince August
En plus de figurines "prêtes à l'emploi" pour jeux de rôle ou de simulation historique, cette firme irlandaise propose des moules pour fabriquer ses propres figurines. Goupil Distribution, BP 17, 78770 Thoiry.

Jeux de Guerre Diffusion
Cette boutique s'est spécialisée dans la figurine historique et pour jeux de rôle. Elle s'occupe également de l'importation et de la distribution de certaines marques difficiles à trouver, telles qu'Essex ou Dixon. 6, rue Messonnier, 75017 Paris.


Le matériel aussi ! Ici une bombarde... à vapeur !

LES DIORAMAS

Expression ultime de la passion du collectionneur/peintre, le diorama est un art à part entière dans lequel la figurine s'efface derière la mise en scène pour figer une scène pittoresque historique ou imaginaire. Réalisé à partir des matériaux les plus divers (carton, polystyrène, pâte à modeler...), il réclame des centaines d'heures de travail acharné pour atteindre le degré de qualité requis.

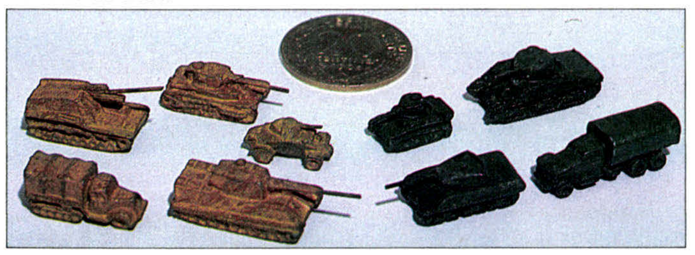

Photos Galerie 27

QUELQUES CLUBS

Il est impossible de répertorier les innombrables clubs qui se consacrent aux jeux de simulation avec figurines ou aux figurines elles-mêmes.
Voici toutefois deux "grandes" adresses parisiennes :

Les Grandes Compagnies de l'Est parisien
Cette association consacrée aux jeux d'histoire avec figurines se réunit tous les vendredis soirs de 19h à minuit au C.I.S.P., 6, avenue Maurice-Ravel, 75012 Paris. Contact : Laurent Claussmann, 11, rue Emile-Level, 75017 Paris.

Les Amis d'Historex et des figurines historiques
Cette association de figurinistes, passionnés par le modélisme militaire, se réunit le troisième samedi de chaque mois au 185, rue du Château des Rentiers, 75013 Paris. Contact : Jacques Cuvillier, 7, allée des Guinguettes, 92310 Sèvres.

Toujours plus petit ! Des véhicules de la Seconde Guerre mondiale au 1/300.


QUELQUES JEUX

Il existe des centaines de jeux de simulation avec figurines dans les pays anglo-saxons. Plutôt que d'en faire une liste fastidieuse, qui ne pourrait pas prétendre à l'exhaustivité, voici une sélection des principales règles en français et deux jeux en anglais d'Heroïc-Fantasy.

• *Les Aigles*
Ce grand classique, permettant de simuler au niveau tactique les combats du Premier Empire, vient de faire l'objet d'une réédition en boîte par Jeux Descartes. Très documenté, il propose, en plus de règles bilingues (français/anglais), un livret consacré à l'organisation des armées, quatorze scénarios et des planches de pions et de décors donnant la possibilité d'entreprendre une partie, même si l'on ne possède pas encore une armée de figurines.

• *Amirauté*
Cet excellent jeu simule tous les combats navals de la Seconde Guerre mondiale. Pratiqué dans de nombreux clubs en France, il s'est acquis une réputation enviable. Il est publié en boîte par Jeux Descartes. Il faut ensuite se procurer les figurines qui sont ici, évidemment, des bateaux.

• *La Flèche et l'Epée* (édition 5bis)
Cette règle consacrée aux affrontements de l'Antiquité et du Moyen Age a été l'une des premières du genre à être pratiquée dans notre pays. Créée par le Wargaming Research Group, elle existe en version française (Jeux de Guerre Diffusion).

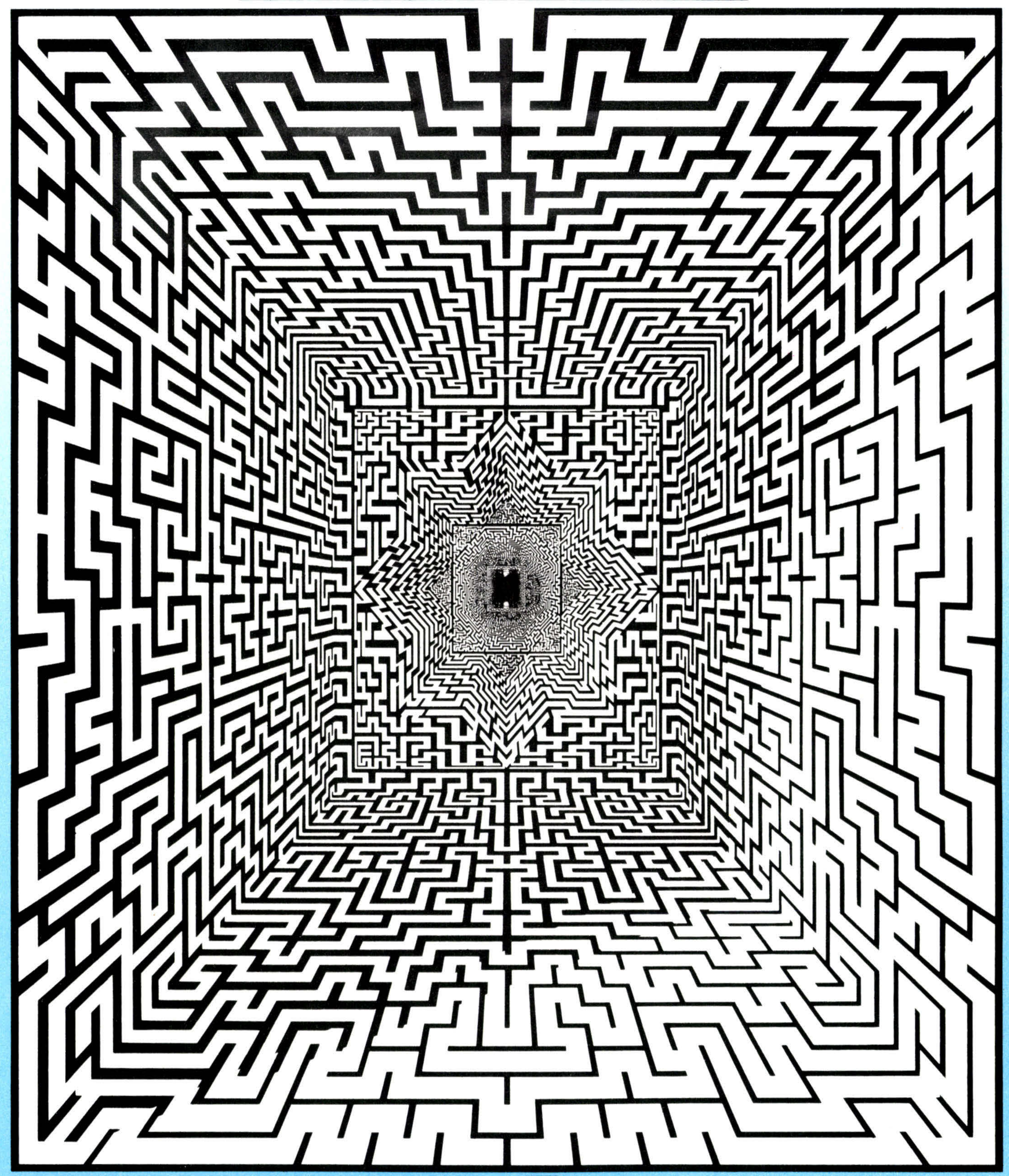
• *L'Arc et la Griffe*
Première règle "médiévale-fantastique" de création entièrement française, *L'Arc et la Griffe* ne renie pas une certaine influence de "*D & D*". P.B. Productions, 132, avenue des Bernardins, 73000 Chambéry.


Même la SF. Ici un « marine »... impérial !

• *Warhammer*
Un jeu en anglais typique du genre Heroïc-Fantasy. Il est publié par Games Workshop et fait un malheur outre-Manche...

• *Advanced Dungeons & Dragons Battle System*
Véritable retour aux sources du jeu de rôle, ce jeu adapte les règles d'AD&D au jeu de simulation avec figurines. Publié par TSR, il est en anglais.

Nous remercions pour le prêt de figurines: Danièle Gaudry de chez Agmat, la boutique Excalibur de Metz, Pascal Jeanjean, Claude Amardeil, Michel Ouali, Jean-Jacques Petit, Laurent Clausmann, Ludovic Lebard, les Grandes Compagnies de l'Est parisien, Jeux Descartes, la boutique Jeux de guerre-Diffusion et de nombreux peintres du Nord-Est.



Avez-vous trouvé les deux sorties du niveau VI… tout en récupérant les billes du niveau IV ? Sinon il ne vous reste qu'à honteusement aller voir la solution page 112. Ici, un seul chemin vous permettra de relier l'une des deux sorties du niveau précédent à une sortie de celui-ci.

PROFONDEURS VII

LES 7 ERREURS

Un petit problème annexe pour ceux que les errances le long des labyrinthes ne passionnent pas. Ce niveau semble symétrique. Eh bien, en fait, il l'est… à sept détails près ! Trouvez les sept erreurs, comme dans *France-Soir !*

Dans le prochain numéro, les solutions… et la suite !

LOTO: ON VOUS OFFRE UNE ASSURANCE

... Celle d'avoir au moins une grille gagnante! Evidemment elle peut ne vous rapporter, avec trois bons numéros, que quelques francs. Et cela vous coûtera 175 francs! Mais cette assurance ne diminuera en rien vos chances d'encaisser le gros lot. Et là, votre mise de départ vous paraîtra bien faible! Ce n'est qu'avant le gain que l'assurance semble chère!

Combien de grilles de loto faut-il jouer pour être certain d'en avoir au moins une gagnante, c'est-à-dire qui comporte au moins trois bons numéros?

Voilà huit mois que nous vous posons ce problème d'apparence anodine. Et pourtant... Oh là là! Nous avons vraiment eu droit à tout, en guise de réponses. De 55 à des nombres astronomiques, bien supérieurs aux 13 983 816 grilles différentes possibles! "Démonstrations" à l'appui, bien entendu! Nous étions pourtant habitués à vos prouesses mais là, vous avez vraiment longtemps séché. Mais il est vrai que ce n'était pas facile.

Le premier piège à éviter était la tentation d'aborder le problème en termes de probabilités. Evidemment, ça ne pouvait rien donner puisqu'on cherchait ici un résultat *certain*. Il s'agissait plutôt d'un casse-tête de "rangement", et l'on sait que c'est un domaine particulièrement délicat. La preuve, tous nos copains profs de maths, même "supérieures", "spéciales", voire d'université, nous ont laissé tomber. Ce n'est pas qu'ils ne savaient pas, mais... euh.

Un lecteur nous a même envoyé la brochure ci-contre, *Manuel d'application simplifiée des combinaisons de numéros à sécurité* qui, pour 165 francs, proposait "*la formule vous garantissant à chaque tirage au minimum une grille gagnante*". C'était bien une réponse à notre problème. Avec 192 grilles, elle n'était certes pas fausse (nous espérons, nous n'avons pas vérifié) mais, en tout cas, ce n'était pas la meilleure! En fait, vous vous êtes vraiment mis à travailler sérieusement lorsque nous vous avons promis une récompense! Comment vous êtes! Mais là, c'est vrai, vous avez dû passer des nuits blanches! Et vous avez trouvé! Enfin, une bonne vingtaine d'entre vous sur les centaines qui nous ont écrit!

Le premier à nous avoir fait parvenir une réponse correcte est Pierre Laheurte, de Montigny dans les Yvelines. En effet, ses 175 grilles suffisent à assurer que, quel que soit le tirage, une grille au moins comportera au moins 3 bons numéros. C'est la liste de grilles que nous publions ci-contre. Et l'heureux gagnant remporte... ce que gagneront ses grilles au tirage du 20 mai*. De même (ce que nous sommes généreux!) que le second à nous avoir envoyé une bonne réponse, Patrice Brochard, de Bourg-Achard, dans l'Eure.

Ces deux lecteurs ont suivi la même démarche pour obtenir ce score "minimum" de 175. Est-ce vraiment le minimum et peut-on mieux faire? Pour l'instant, aucun ne l'a démontré, comme l'avoue humblement l'un d'eux.

* *Sauf empêchement de force majeure. Dans ce cas, les deux gagnants seraient bien entendu prévenus personnellement avant le tirage.*

A problème difficile, solution chère... et fausse!



Avant de passer au raisonnement proprement dit, il fallait remarquer un résultat très important et dont nos deux lecteurs se sont servis pour répartir les 49 numéros en deux sous-ensembles de 22 numéros chacun et un troisième sous-ensemble de 5 numéros.

Une grille de 6 numéros comporte en tout 20 triplets différents $(6\times5\times4:3\times2\times1)$. Il est possible de faire entrer dans 77 grilles chacun des 1 540 triplets différents $(77\times20$ triplets) que l'on peut former à partir de 22 numéros différents $(22\times21\times20:3\times2\times1)$ sans qu'aucun d'entre eux ne soit donc utilisé deux fois; résultat qui n'est pas vrai pour tout autre nombre $n\leq25$, sauf $n=6$ qui constitue un cas trivial.

Cela dit, même le sachant, ce n'était pas si évident de réaliser ce tour de force qui consiste à faire entrer ces 1 540 triplets dans 77 grilles. Il fallait agir avec beaucoup de méthode et surtout de patience. Essayez un peu pour voir avec le problème des demoiselles de Lucas, que nous vous proposons plus loin, où les grilles de 6 numéros sont remplacées par des rangs de trois demoiselles et les triplets par des couples formés à partir de 15 numéros.

REPARTITION DES NUMEROS

Partant de là, le reste devenait un jeu d'enfant. Il suffisait de répartir les 49 numéros en trois groupes disjoints:

groupe A formé des 22 numéros de 1 à 22
groupe B formé des 22 numéros de 23 à 44
groupe C formé des 5 numéros 45-46-47-48-49

FORMATION DES GRILLES

Ces groupes servaient de base à la construction de trois ensembles A, B, C de grilles formés comme suit:

- Ensemble A constitué par les 77 grilles comportant chacun des 1 540 triplets constructibles à partir des 22 numéros du groupe A.
- Ensemble B constitué par les 77 grilles comportant chacun des 1 540 triplets constructibles à partir des 22 numéros du groupe B.
- Ensemble C constitué par les 21 grilles ci-après comportant chacune les 5 numéros de 45 et 49 et un 6e numéro variant de 1 à 21 ou 23 à 43:

45-46-47-48-49-1
45-46-47-48-49-2 soit au total 77+77+21=
45-46-47-48-49-21 175 grilles

Il restait à démontrer qu'avec ces 175 grilles, on était sûr de gagner, quel que soit le tirage.

DEMONSTRATION

Deux cas différents et complémentaires peuvent se produire:

1er cas: Parmi les six numéros gagnants, il y a au moins trois a, b et c qui appartiennent à un seul des trois ensembles A, B ou C.

- Si ces trois numéros a, b, c appartiennent au groupe A, le triplet {a, b, c} appartient à l'une des grilles de l'ensemble A (définition de la formation de A).
- Si ces trois numéros a, b, c appartiennent au groupe B, le triplet {a, b, c} appartient à l'une des grilles de l'ensemble B (définition de la formation de B).

1	1	2	3	4	5	6
2	1	2	7	8	9	10
3	1	2	11	12	13	14
4	1	2	15	16	17	18
5	1	2	19	20	21	22
6	1	3	7	11	15	19
7	1	3	8	12	16	20
8	1	3	9	13	17	21
9	1	3	10	14	18	22
10	1	4	7	12	17	22
11	1	4	8	11	18	21
12	1	4	9	14	15	20
13	1	4	10	13	16	19
14	1	5	7	13	18	20
15	1	5	8	14	17	19
16	1	5	9	11	16	22
17	1	5	10	12	15	21
18	1	6	7	14	16	21
19	1	6	8	13	15	22
20	1	6	9	12	18	19
21	1	6	10	11	17	20
22	2	3	7	12	18	21
23	2	3	8	11	17	22
24	2	3	9	14	16	19
25	2	3	10	13	15	20
26	2	4	7	11	16	20
27	2	4	8	12	15	19
28	2	4	9	13	18	22
29	2	4	10	14	17	21
30	2	5	7	14	15	22
31	2	5	8	13	16	21
32	2	5	9	12	17	20
33	2	5	10	11	18	19
34	2	6	7	13	17	19
35	2	6	8	14	18	20
36	2	6	9	11	15	21
37	2	6	10	12	16	22
38	3	4	7	8	13	14
39	3	4	9	10	11	12
40	3	4	15	16	21	22
41	3	4	17	18	19	20
42	3	5	7	10	16	17
43	3	5	8	9	15	18
44	3	5	11	14	20	21
45	3	5	12	13	19	22
46	3	6	7	9	20	22
47	3	6	8	10	19	21
48	3	6	11	13	16	18
49	3	6	12	14	15	17
50	4	5	7	9	19	21
51	4	5	8	10	20	22
52	4	5	11	13	15	17
53	4	5	12	14	16	18
54	4	6	7	10	15	18
55	4	6	8	9	16	17
56	4	6	11	14	19	22
57	4	6	12	13	20	21
58	5	6	7	8	11	12
59	5	6	9	10	13	14
60	5	6	15	16	19	20
61	5	6	17	18	21	22
62	7	8	15	17	20	21
63	7	8	16	18	19	22
64	7	9	11	14	17	18
65	7	9	12	13	15	16
66	7	10	11	13	21	22
67	7	10	12	14	19	20
68	8	9	11	13	19	20
69	8	9	12	14	21	22
70	8	10	11	14	15	16
71	8	10	12	13	17	18
72	9	10	15	17	19	22
73	9	10	16	18	20	21
74	11	12	15	18	20	22
75	11	12	16	17	19	21
76	13	14	15	18	19	21
77	13	14	16	17	20	22
78	23	24	25	26	27	28
79	23	24	29	30	31	32
80	23	24	33	34	35	36
81	23	24	37	38	39	40
82	23	24	41	42	43	44
83	23	25	29	33	37	41
84	23	25	30	34	38	42
85	23	25	31	35	39	43
86	23	25	32	36	40	44
87	23	26	29	34	39	44
88	23	26	30	33	40	43
89	23	26	31	36	37	42
90	23	26	32	35	38	41
91	23	27	29	35	40	42
92	23	27	30	36	39	41
93	23	27	31	33	38	44
94	23	27	32	34	37	43
95	23	28	29	36	38	43
96	23	28	30	35	37	44
97	23	28	31	34	40	41
98	23	28	32	33	39	42
99	24	25	29	34	40	43
100	24	25	30	33	39	44
101	24	25	31	36	38	41
102	24	25	32	35	37	42
103	24	26	29	33	38	42
104	24	26	30	34	37	41
105	24	26	31	35	40	44
106	24	26	32	36	39	43
107	24	27	29	36	37	44
108	24	27	30	35	38	43
109	24	27	31	34	39	42
110	24	27	32	33	40	41
111	24	28	29	35	39	41
112	24	28	30	36	40	42
113	24	28	31	33	37	43
114	24	28	32	34	38	44
115	25	26	29	30	35	36
116	25	26	31	32	33	34
117	25	26	37	38	43	44
118	25	26	39	40	41	42
119	25	27	29	32	38	39
120	25	27	30	31	37	40
121	25	27	33	36	42	43
122	25	27	34	35	41	44
123	25	28	29	31	42	44
124	25	28	30	32	41	43
125	25	28	33	35	38	40
126	25	28	34	36	37	39
127	26	27	29	31	41	43
128	26	27	30	32	42	44
129	26	27	33	35	37	39
130	26	27	34	36	38	40
131	26	28	29	32	37	40
132	26	28	30	31	38	39
133	26	28	33	36	41	44
134	26	28	34	35	42	43
135	27	28	29	30	33	34
136	27	28	31	32	35	36
137	27	28	37	38	41	42
138	27	28	39	40	43	44
139	29	30	37	39	42	43
140	29	30	38	40	41	44
141	29	31	33	36	39	40
142	29	31	34	35	37	38
143	29	32	33	35	43	44
144	29	32	34	36	41	42
145	30	31	33	35	41	42
146	30	31	34	36	43	44
147	30	32	33	36	37	38
148	30	32	34	35	39	40
149	31	32	37	39	41	44
150	31	32	38	40	42	43
151	33	34	37	40	42	44
152	33	34	38	39	41	43
153	35	36	37	40	41	43
154	35	36	38	39	42	44
155	23	45	46	47	48	49
156	24	45	46	47	48	49
157	25	45	46	47	48	49
158	26	45	46	47	48	49
159	27	45	46	47	48	49
160	28	45	46	47	48	49
161	29	45	46	47	48	49
162	30	45	46	47	48	49
163	31	45	46	47	48	49
164	32	45	46	47	48	49
165	33	45	46	47	48	49
166	34	45	46	47	48	49
167	35	45	46	47	48	49
168	36	45	46	47	48	49
169	37	45	46	47	48	49
170	38	45	46	47	48	49
171	39	45	46	47	48	49
172	40	45	46	47	48	49
173	41	45	46	47	48	49
174	42	45	46	47	48	49
175	43	45	46	47	48	49

Exclusif! Parmi ces 175 grilles, il s'en trouve au moins une qui comporte au moins trois bons numéros. Et cela, à chaque tirage.

• Si ces trois numéros a, b, c appartiennent au groupe C, le triplet {a, b, c} se retrouve dans chacune des 21 grilles de l'ensemble C.

2e cas: Si le 1er cas n'est pas vérifié, c'est que chacun des groupes A, B, C contient deux numéros de la grille gagnante à six numéros.
Deux de ces numéros a, b appartiennent au groupe C (numéro de 45 à 49)

Deux autres numéros p et q appartiennent au groupe A (numéros de 1 à 22) et donc un d'eux, que nous désignerons par p, appartient à l'ensemble A formé par les numéros de 1 à 21.
Dans l'ensemble C, la grille qui correspond au numéro p gagnant comporte forcément en plus de ce numéro, les deux numéros a et b gagnants appartenant au groupe C, soit trois numéros de la grille sortie, ce qui fait que cette grille est gagnante avec trois numéros. CQFD.

Encore fallait-il vérifier que les listes que nous avions reçues répondaient bien à la question et ne laissaient pas de "trous". C'est évidemment à l'ordinateur que nous avons confié cette tâche ingrate grâce au programme réalisé par Bertrand Yvinec.
Et maintenant? Il ne reste plus qu'à espérer que la chance sera avec vous! Car ces numéros ne vous assurent évidemment, pour 175 francs, que de gagner quelques francs à coup sûr. La rentabilité de l'opération n'est pas vraiment garantie! Elle ne dépend, heureusement, que... du hasard.
Enfin, si vous vous posez d'autres problèmes "insolubles" au sujet du loto, n'hésitez pas. Ecrivez-nous. Les lecteurs de *J&S* finissent toujours par tout trouver!
En attendant, ils peuvent déjà s'attaquer... aux jeunes filles de Lucas!

LES DEMOISELLES DU PENSIONNAT

Proposé pour la première fois en 1851 par M. Kirkman (extrait du tome II des *Récréations mathématiques* d'Edouard Lucas. Editions Albert Blanchard).

Quinze jeunes filles se promènent quotidiennement trois par trois sur cinq rangs. On demande comment il faut arranger leurs promenades pendant la semaine de telle sorte que chacune des jeunes filles se trouve successivement une seule fois en compagnie de toutes les autres (sous-entendu sur le même rang).
Ce casse-tête est moins facile qu'il n'y paraît. Il est identique à celui qui consiste à faire entrer les 1 540 triplets construits sur 22 numéros dans 77 grilles de loto différentes comportant chacun 20 triplets. Ici, le problème consiste à faire entrer dans 7 fois 5 rangs, soit 35 rangs comportant chacun 3 couples différents (ab, ac, bc), les 105 couples (15×14:2) différents formés à partir de 15 numéros différents, ce qui, avouez-le, reste bien plus simple que le casse-tête du loto.
Solution page 116

SANS-CULOTTES... ...ET SANS-ATOUT

Jamais une Révolution n'abolira les jeux ! La nôtre ne fit pas exception à la règle. Terreur ou pas, on joue ! Et si les rois disparaissent (quelque temps) des cartes, les sans-culottes s'adonnent aux dominos et au jeu de l'oie avant qu'au whist, le boston n'ajoute le sans-atout !



Bibliothèque Nationale

Jean-François Bosio, La bouillote, eau-forte colorée, 1804.

LES TRIPOTS DU PALAIS-ROYAL

Les voyageurs qui ont visité Paris dans les dernières années du XVIIIe siècle l'ont tous remarqué : on joue avec un acharnement d'autant plus grand que les années de Terreur ont été bien austères. Alors, on joue partout. Avec l'explosion du snobisme — les "incroyables" et les "merveilleux" — et les prémices du dandysme, la rue parisienne se transforme en tripot. Et plus encore les tranquilles arcades du Palais-Roval, aujourd'hui bien silencieuses. Académies, brelans, maisons de jeux y pullulent. Un touriste allemand ne nous rapporte-t-il pas que les numéros 148 et 154 — devenues depuis d'honnêtes boutiques — s'étaient fait une spécialité du trente et un ? Que le 113 abritait un des plus terribles tripots du temps ?

Ce jeu effréné marque comme le chant du cygne des jeux "à l'ancienne". Bientôt la coupure entre jeux de flambeurs, relégués dans les cercles et les casinos, et les jeux plus "bourgeois", voire familiaux, va se préciser. Les mutations des jeux de cartes, l'essor des casse-tête et des jeux individuels, l'arrivée — mystérieuse — des paisibles dominos vont modifier le paysage.

L'ORIGINE MYSTÉRIEUSE DES DOMINOS

On ne sait, à vrai dire, d'où viennent les dominos. De Chine, nous dit-on. Car il existe des dominos chinois, en tous points semblables aux nôtres. Semblables, mais pas identiques. En effet, les Chinois ne connaissent pas les "blancs" : il n'y a donc que vingt et une combinaisons de base, parmi lesquelles onze sont doublées, ce qui fait trente-deux pièces. Et puis, les règles connues en Chine sont bien différentes des nôtres : là-bas ce sont quasiment des jeux de cartes, proches de la famille du rami. D'ailleurs, il existe des dominos sur papier ! La stratégie des dominos européens est beaucoup plus simpliste et s'apparente plutôt à une espèce de jeu de construction.

C'est vers 1760 et en France que les dominos apparaissent. Le journal *L'Avant-Coureur* (qui méritait bien son nom !), en date du 1er avril 1762, annonce : *"Voici encore un jeu de société (...). Ce jeu s'appelle le jeu du domino, nom emprunté du Carnaval pendant lequel il a régné. Il est composé de vingt et une cartes marquées chacune d'un des points des dés du trictrac (...)."* Et le rédacteur ajoute, à la fin de son article : *"On le joue aussi avec de petites lames d'ivoire qui font le même effet que les cartes et ne salissent pas. La boîte complète garnie de vingt et une lames se vend quatre livres dix sols."*

On notera que les "blancs" n'existent pas encore. Le premier dictionnaire à signaler le domino — cette fois avec vingt-huit pièces — est l'édition de 1771 du grand *Dictionnaire françois et latin*, dit "de Trévoux" (parce que publié dans cette bourgade du Lyonnais). Et le *Dictionnaire des jeux* de l'*Encyclopédie méthodique* (voir plus loin) ne manque pas d'y consa-

crer aussi, en 1792, un article de huit colonnes.

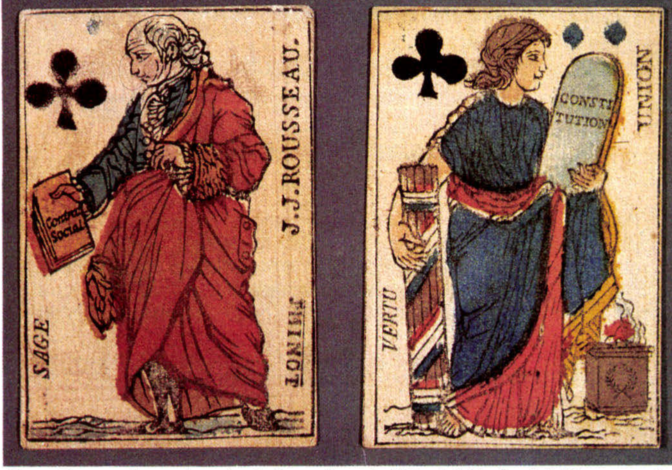
Curieux mot, d'ailleurs, que ce mot de *domino*. Sait-on que, sous l'Ancien Régime, le terme *domino* désignait, d'une part, une espèce de capuchon noir que portaient certains moines ou les femmes en deuil — d'où le sens de masque noir (ou "loup") de carnaval —, d'autre part, toutes sortes de papiers imprimés grossièrement, à l'aide de la gravure sur bois, tels que papiers peints, papiers marbrés et autres. Un fabricant de dominos (papiers) est donc un dominotier et son travail, la dominoterie.

Deux hypothèses s'affrontent quant à l'étymologie du nom, dont l'origine religieuse est probable : on pense, bien sûr, au latin (le capuchon des moines viendrait d'un *"Benedicamus Domino"*...). Or, quand on place son dernier domino gagnant au jeu du même nom, on "fait domino" (déjà en 1771). Et certains d'expliquer que cela vient du latin *domino* "je domine"... Pour d'autres, peut-être plus exigeants, ce qui compte dans notre histoire c'est le "noir sur fond blanc" : noir de la capuche monastique, noir de l'impression xylographique (ou du bloc de bois), noir du dos (ou des points gravés) des dominos. Le travail de l'os ou de l'ivoire s'apparente en effet à la gravure sur bois.

Bref, c'est de France que le jeu se répand en Europe (tous les dictionnaires étrangers renvoient au français, y compris chez les Italiens !). Les Anglais l'adoptent dès les années 1800 : ce sont, semble-t-il, les prisonniers français qui alimentèrent la mode du jeu outre-Manche. Les "travaux de ponton", sur os ou sur ivoire, constituent souvent les premiers exemples connus de dominos européens.

LA RÉVOLUTION DANS LES CARTES

Autrefois, il y a bien longtemps, avant la Révolution, chaque grande province française avait son propre modèle de cartes. La tradition, puis l'administration avaient fixé des "portraits régionaux" que les cartiers devaient imprimer, sous contrôle, sur du papier filigrané. Il s'agissait certes des mêmes couleurs, mais l'allure des rois, des dames et des valets variait d'une "généralité" à l'autre. Autour du "portrait de Lyon", on recensait ceux de Provence et de Bourgogne, sans oublier celui du Dauphiné, avec ses étranges valets proclamant "Mais bien vous"... L'Auvergne (alors représentée par Thiers, haut lieu de la carte à jouer) avait aussi ses rejetons : Limousin, Guyenne (Bordeaux) et Languedoc (Toulouse). Mais la partie nord de la France était déjà vouée au "portrait de Paris", base de nos cartes actuelles, avec ses figures aux noms si caractéristiques (César, Pallas, Hector). Rouen seule avait résisté jusque vers 1700, donnant naissance au portrait anglais avant de disparaître.



Deux figures de cartes révolutionnaires de Minot à Paris : J-J. Rousseau (en roi de trèfle) et "Vertu : Union" (dame de trèfle). (collection privée)

Galerie 27

Or, voilà qu'en 1793, la Convention nationale décide de "régénérer" les cartes à jouer et ordonne de faire disparaître ces signes odieux de la monarchie et de la noblesse que sont sceptres, couronnes et autres fleurs de lis. Puis, la liberté de la presse enfin accordée stimule les cartiers. Patriotisme et foi en la Révolution vont s'exprimer dans des cartes révolutionnaires, où les rois deviennent des "génies", les dames des "libertés" et les valets des "égalités", à moins que ce ne soient des hommes célèbres : Caton, Voltaire, Solon, Rousseau. Le système métrique et le poétique calendrier révolutionnaire vont fleurir sur les cartes à jouer. Même le tarot en sera marqué. Mais la force de l'habitude, l'inertie bien connue des joueurs, le retour à des pratiques moins militantes dès 1795 vont réintroduire progressivement des cartes plus classiques. Bonaparte, devenu Napoléon, ne pouvait laissait passer un tel "média". L'Empire rétablit la perception des droits et l'emploi du papier filigrané, puis créa, en 1808, la Régie des Cartes à jouer, qui dura jusqu'en 1945. Celle-ci vendait aux cartiers des feuilles de têtes déjà imprimées. En 1810, un premier portrait officiel, tout à la gloire de l'empereur, fut édité sur des dessins du peintre Jacques-Louis David. Faible succès. On confia alors l'année suivante à Nicolas-Marie Gatteaux le soin de revenir à des modèles plus familiers ; il fallut pourtant une troisième édition, qui vit le jour en 1813. C'est cette ultime variante qui survit, avec quelques changements (mise à deux têtes et apparition, vers 1920, des index en coins), dans nos jeux ordinaires actuels.

On peut aussi parler de "révolution" chez les joueurs de cartes : les approches, les usages et les mentalités changent au cours de la période 1780-1810. Déjà le brelan, où trois cartes de même valeur suffisent pour gagner, a donné naissance à la bouillotte ; le "vulgaire" lansquenet, jeu de pari particulièrement dangereux et redouté, se pratique encore, mais le pharaon a pris la place de la bassette malgré les nom-

Carte à jouer au "portrait impérial" redessinée et gravée en 1811 par N.M. Gatteaux : roi de carreau (César) — on y voit un des tout premiers index en coin (le "R"). (collection privée)



Galerie 27

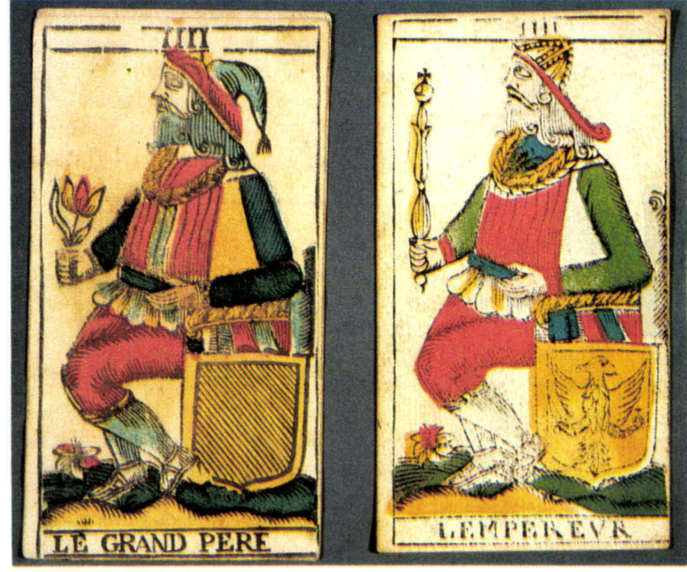
Le Jeu de la roulette, eau-forte colorée, Paris, Bonneville, vers 1800. On distingue l'appareil à cuvette qui caractérise aujourd'hui la roulette de nos casinos.



Bibliothèque Nationale

L'EVOLUTION DES CARTES A JOUER FRANÇAISES "OFFICIELLES"

De 1808 à 1945, les cartes à jouer françaises furent imprimées par l'Imprimerie nationale (d'abord impériale), qui fournissait les cartiers en planches de figures, non coloriées, sur papier filigrané. Ceux-ci montaient, coloriaient, découpaient, emballaient, puis commercialisaient les cartes. On peut de ce fait aisément dater un jeu "officiel" :
1810-1813 : jeu créé par J.-L. David, sur le valet de pique, mention : DAVID DEL / ANDRIEU SCU / F. DIDOT FUD / MDCCCX ; filigrane : aigle),
1811-1813 : jeu redessiné par Gatteaux (inspiré du précédent ; sur le valet de trèfle, mention : GATTEAUX 1811 ; filigrane : aigle),
1813-1816 : premier portrait en pied (inspiré du portrait de Paris du XVIII[e] s., avec ornements impériaux, abeilles, aigles, etc. ; sur le valet de trèfle, mention : 1813 / ADMINIST. DES DROITS REUNIS ; filigrane : aigle),
1816-1850 : portrait "Restauration" en pied (les aigles sont remplacées par des fleurs de lis, l'as de trèfle est entouré d'une couronne de fleurs de lis ; sur le valet de trèfle, mention : 1816 / ADMINIST. DES CONTRIB. INDIR. ; filigrane : fleur de lis ; après 1832, couronne de feuilles de chêne autour de l'as de trèfle et filigrane au coq gaulois),
1827-1853 : premier portrait double-tête (mêmes caractéristiques que le portrait en pied, sauf mention sur le valet de trèfle : 1827 / ADMINIST. DES CONTRIB. INDIR.),
1850-1945 : dernier portrait en pied (identique au portrait "Restauration", sauf mention du valet de trèfle : 1850 / ADMINIST. DES CONTRIB. INDIR. et marque GALV. HULOT dans le bouclier du roi de trèfle),
1853-1945 : deuxième portrait double-tête (identique au portrait "Restauration", sauf mention du valet de trèfle : 1853 / ADMINIST. DES CONTRIB. INDIR. et marque GALV. HULOT dans le bouclier du roi de trèfle ; filigrane : aigle de 1853 à 1875, couronne de feuilles de chênes et monogramme C.I. de 1875 à 1945). A partir de 1890, un timbre humide portant les mots "République Française - Décret du 12 avril 1890" fut apposé sur l'as de trèfle ; de 1940 à 1944, le régime de Vichy fit inscrire : "Etat français - Contributions indirectes - France" avec une couronne de feuilles de laurier (et non plus de chêne).
Après 1945, filigrane, timbre humide et mentions légales disparurent. L'Imprimerie nationale cessa de fabriquer les têtes et liberté fut rendue aux cartiers. Collectionneurs, à vos loupes !



Deux cartes de tarot (atout n° 4) de la fin du XVIII[e] siècle : l'une traditionnelle (l'Empereur), l'autre "révolutionnaire", devenue "Le Grand-Père" qui a perdu sceptre, couronne et blason. (Louis Carey, à Strasbourg). (collection privée)

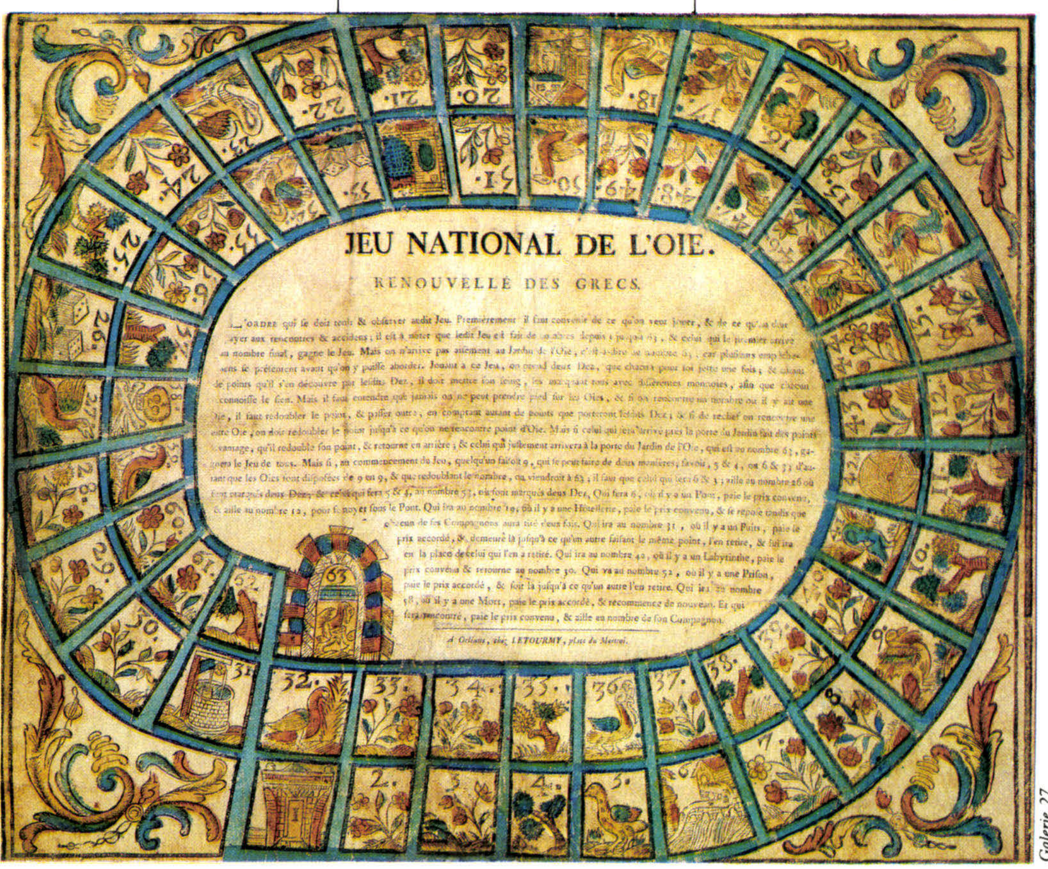
breuses interdictions dont il est l'objet. A ces derniers jeux de "flambeurs", où l'important n'est pas de "gagner", comme on gagne une partie de bridge, mais de dépenser autant d'argent que possible, vont s'opposer les nouveaux jeux de casino, qui se voudront plus "subtils", plus "scientifiques" : l'écarté, qui repose sur la base d'un jeu de levées, le vingt et un, le baccarat. Et s'il est un jeu représentatif de ces années-là, c'est le boston. Issu du whist, dont il adopte le fonctionnement du jeu de la carte, le boston, ou plutôt, au début, le *whist "bostonien"*, s'entoure d'une origine prétendument liée à la révolution américaine : Boston n'est-il pas le nom d'une ville rendue célèbre par le conflit ? Au fil de l'évolution du jeu, devenu entre-temps simplement *boston*, un système d'enchères, inexistant au début, se met en place, nettement imité du médiateur (un dérivé de l'hombre) : la notion de "couleur favorite" ou "préférence" introduit la première forme de hiérarchie des couleurs. Au boston simple succède le boston de Fontainebleau. L'évolution s'achèvera avec le boston de Lorient qui, vers 1815, systématisera ce classement des couleurs et y ajoutera une forme supplémentaire et inédite dite "quatre-couleurs". Il s'agit, ni plus ni moins, de notre moderne "sans atout".

Pendant ce temps-là, on observe l'émergence de nouveaux jeux de levées pour les points où le valet d'atout devient la plus forte carte : en France, c'était le *lanturlu* (XVII[e]-XVIII[e] siècles), où le seul valet de trèfle se voyait promu, en Hollande le *jas*, en Allemagne avec la famille du *Schafkopf*, caractérisée par l'arrivée des quatre valets, les *Wenzel*, au sommet de la hiérarchie. A cette irrésistible ascension s'ajoute un fait curieux : tous ces valets se voient dotés d'un "petit nom" : Pamphile (au lanturlu), Jas (pour Jasper, prénom hollandais), Wenzel (pour Wenzeslaus/Wenceslas, autre prénom). Longtemps restés dans l'ombre, ces jeux sont appelés à un immense succès populaire de nos jours : le Jass est devenu jeu "national" suisse ; le klaverjas tient le même rôle en Hollande ; le Skat et ses quatre Wenzel passionnent des millions de joueurs allemands et du monde entier. Notre chère belote, issue du klaverjas, ne déroge pas à la règle.

« LE DICTIONNAIRE DES JEUX » DE « L'ENCYCLOPEDIE METHODIQUE »

Le XVIII[e] siècle, siècle de l'encyclopédisme, ne pouvait manquer de décrire les jeux. De fait, la première *Encyclopédie*, celle de Diderot et d'Alembert, qui parut entre 1751 et 1772, consacre quelques articles au sujet. Mais si la création de Diderot et d'Alembert n'est encore qu'un "Dictionnaire raisonné", son successeur, l'*Encyclopédie méthodique*, est une véritable encyclopédie moderne, où les grandes matières sont regroupées dans autant de tomes spécialisés. Ce n'est d'ailleurs pas là l'œuvre d'écrivains mais d'un éditeur, Charles-Joseph Panckoucke. Deux cent un volumes ont ainsi paru entre 1781 et 1832. Un personnage joua un rôle considérable dans la publication de plusieurs articles : Jacques Lacombe, avocat et libraire (1724-1801). L'homme s'était beaucoup intéressé aux beaux-arts et c'est à lui que l'on doit le premier *Dictionnaire des jeux, faisant suite au tome III des Mathématiques*, qui parut à Paris en 1792. Oh certes, il y avait déjà des recueils, traités ou manuels de jeux. *La Maison académique des jeux* était née au XVII[e] siècle. Depuis 1718, c'était l'*Académie universelle des jeux* qui

donnait le ton. Dans les dernières années du siècle, de 1779 à 1789, l'*Almanach des jeux* était venu prendre le relais. Mais le but de Lacombe est véritablement de renouveler le genre. La plupart des jeux de cartes — même les plus méprisés —, les échecs et le trictrac, les dames — désormais "à la polonaise" (voir *J&S*, n° 44) —, le biribi et le passe-dix, le jeu de l'oie sous toutes ses formes, sans oublier le billard et la paume, figurent dans ce merveilleux ouvrage de trois cent seize pages qu'accompagnent seize planches finement gravées.
Quelques années plus tard, en l'An V (c'est-à-dire en 1797), paraissait le *Dictionnaire des jeux familiers ou des amusemens de société*, puis en l'An VII (1799) le *Dictionnaire des jeux mathématiques contenant l'analyse, les recherches, les calculs, les probabilités & les tables numériques, publiés par plusieurs célèbres mathématiciens relativement aux jeux de hasard & de combinaison, et suite du Dictionnaire des jeux.* Ici encore, Jacques Lacombe avait imprimé sa marque.



Jeu national de l'oie "renouvellé" des Grecs, Basset, Orléans, Letourney, fin XVIIIe siècle. Le jeu de l'oie a, lui aussi, été "régénéré" par la Révolution. Le même jeu "royal" est devenu "national". (collection Pierre Dietsch)

PETITS MÉTIERS DU JEU : CARTIERS ET TABLETIERS

Dans cette société que la révolution industrielle n'a pas encore touchée, les cartiers, on l'a vu plus haut, fabriquent des cartes (à jouer). Mais les dominotiers ne font pas pour autant des dominos, si ce n'est de papier (peint ou marbré) et les tabletiers ne produisent pas de tabliers. Enfin, pas ceux qu'on imagine aujourd'hui. Cette honorable corporation produit brosses, peignes, crucifix et autres objets d'ivoire ou d'os. Sans crainte des interdits religieux, les tabliers de jeu entrent aussi dans la gamme des fabrications des tabletiers : échiquiers, damiers, trictracs, boîtes à jeux diverses, boîtes à boston, à whist, marques de piquet, jetons, etc. Quelques tabletiers parisiens très actifs nous ont laissé leur nom sur telle ou telle étiquette : Auxerre, puis Vaugeois se sont tous deux succédé à l'enseigne "au Singe Vert", tandis que Biennais ("au Singe Violet") fut le tabletier de l'empereur avant de devenir un célèbre ébéniste. Les Amonier, père et fils, puis les Coqueret se rendront célèbres au XIXe siècle, grâce à des catalogues dont on conserve aujourd'hui quelques rares exemplaires. On y trouve un objet de tabletterie caractéristique de ces années, c'est le casse-tête.

CASSE-TETE ET PUZZLES

Les premières années du XIXe siècle voient aussi l'éclosion d'une forme de jeu totalement inédite : le jeu en solitaire. Ancêtre vénérable, le *solitaire* proprement dit est plus ancien qu'on ne veut bien le dire : connu dès la fin du XVIIe siècle, il paraît une adaptation à un joueur du jeu "du renard et des poules". A partir du début du XIXe siècle, se répand la mode des casse-tête. Le mot même apparaît pour la première fois en français dans son sens de "jeu" en 1829. L'italien use du joli *rompicapo* (littéralement "rompt-tête" — c'est vraisemblablement - un décalque du français).
Rappelons que l'anglais dit *puzzle* (et "puzzle" se dit, en anglais *jig-saw puzzle* !). En tout cas, les exemples de casse-tête se multiplient. Le *tangram*, souvent dénommé "casse-tête chinois", se taille un grand succès vers 1820. Le baguenaudier, d'origine africaine ou orientale, repose sur un principe d'anneaux et de ficelle. Certains sont en ivoire, d'autres en métal. Il n'est pas jusqu'aux premiers puzzles, ces images collées sur carton ou sur bois et découpées en une multitude de morceaux irréguliers qu'il faut reconstituer. L'idée et le principe sont certainement anglais, mais très rapidement les fabricants allemands vont proposer leurs modèles.

Une page est tournée : les temps modernes s'annoncent.

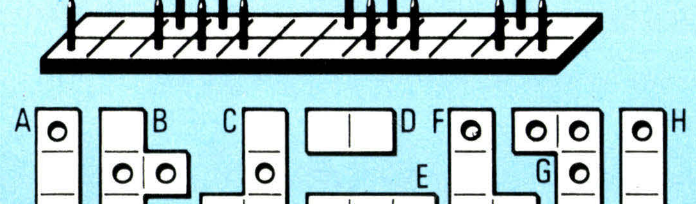
POUR CEUX QUI VEULENT TOUT SAVOIR

La Révolution et l'Empire n'ont pas suscité d'études spécifiques. Seules les cartes à jouer ont été bien étudiées. Rappelons ici les grands classiques : Henri-René d'Allemagne, *Les Cartes à jouer du XIVe au XXe siècle,* Paris : Hachette, 1906 (2 vol.), "bible" incontournable, quoique parfois dépassée ; Catherine Perry Hargrave, *A History of playing cards,* New York, 1930 (reprint New York : Dover, 1966 ; toujours disponible) ; et surtout, Detlef Hoffmann, *Le Monde de la carte à jouer,* Leipzig, 1972, qui est le meilleur des ouvrages récents (en français, mais épuisé pour l'heure).
Il s'agit donc, pour l'essentiel, de "scoops" dont on vous a réservé la primeur.

RECREATION

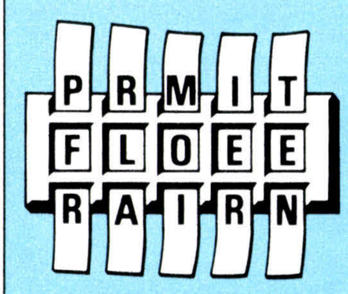
1

Sept des huit plaquettes peuvent s'emboîter sur la planche à clous pour la recouvrir entièrement: laquelle n'est pas utilisée? (Ne pas retourner les plaquettes.)



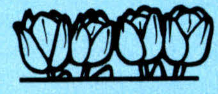
2

En tirant sur les bandelettes, on peut modifier les mots dans le cadre. Trouvez-en dix.



3

Vous êtes fleuriste et un client vous explique qu'il veut un bouquet avec des œillets, des tulipes, des marguerites, des lys et des roses. Il souhaite dépenser environ 100 francs. Comme vous êtes bon commerçant, vous lui confectionnez un mélange qui vaut exactement 100 francs, et cela en ne prenant qu'une botte toute préparée de chaque espèce de fleur. A votre premier choix, le client répond qu'il veut le plus possible de roses. Quelle est votre deuxième proposition?



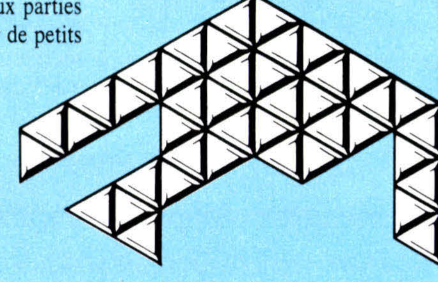

Œillets bouquets	Tulipes bouquets	Marguerites bouquets	Lys bouquets	Roses bouquets
5 F, 13 F ou 25 F	7 F, 20 F ou 37 F	9 F, 25 F ou 45 F	6 F, 15 F ou 27 F	10 F, 30 F ou 60 F

4

Arnaud, Blaise, Claude, Damien et Ernest sont les cinq premiers lauréats d'un concours. Ils connaissent chacun leur propre classement, mais non celui des autres. Quand Claude annonce qu'il devance Blaise de deux places, Damien demande à Ernest s'il est premier et celui-ci lui répond que non. "*Dans ce cas*, déclare Damien, *je connais le classement des cinq premiers.*" Bien sûr, chacun dit la vérité.
Quel est le classement?

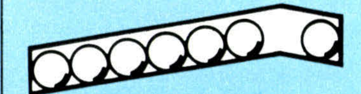
5

Divisez cette forme en deux parties identiques. (Ne pas couper de petits triangles.)



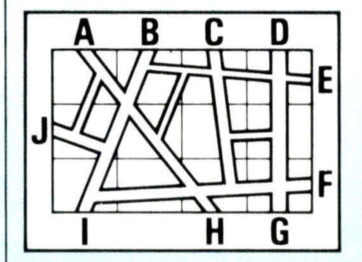
6

Voici un tirage du loto très particulier. Les sept boules ne comportent que trois chiffres différents, chaque chiffre apparaissant quatre fois chacun. Il n'y a pas deux nombres consécutifs et tous sont des nombres premiers sauf deux. Le plus élevé des deux étant le numéro complémentaire formé de deux chiffres identiques.
Trouvez les sept boules tirées.



7

Voici les instructions que reçoit un voyageur pour traverser ce quartier: "Prendre la deuxième à droite, la première à gauche, la première à droite, la deuxième à droite, puis finalement la première à gauche." S'il entre par une consonne, il doit ressortir par une consonne. S'il entre par une voyelle, il doit ressortir par une voyelle. Trouvez son chemin.



8

En regardant la note de la pâtisserie, quatre copains constatèrent que tout avait été mélangé. Personne n'avait reçu le gâteau indiqué ni dépensé la somme indiquée, et aucun gâteau n'avait le prix qui lui correspondait sur la note !
Avec l'aide de la note :

Emile........ Meringue ... 7,10
Thierry....... Flan........ 6,90
Marie........ Religieuse... 5,20
Rose......... Eclair 8,30

et en sachant que les garçons ont mangé des gâteaux plus chers que ceux des filles, et que personne n'a mangé un gâteau dont le nom commence par la même lettre que son prénom, trouvez ce qu'aurait dû indiquer la note juste.



9

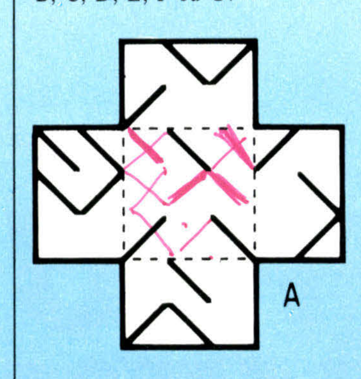
Complétez la dernière ligne de la grille en continuant la logique des trois premières.

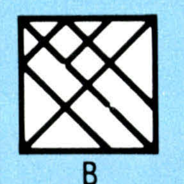
8	9	7	15
31	10	5	12
30	51	62	25
92	6	65	80

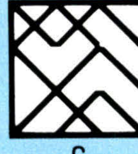
−	×		✱
	+	I	✱
✱	×	−	I
?	?	?	?

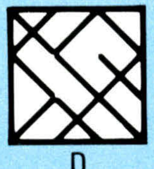
10

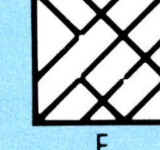
Le dessin A représente un morceau de papier transparent. S'il est plié suivant les pointillés, quel dessin obtiendra-t-on:
B, C, D, E, F ou G?

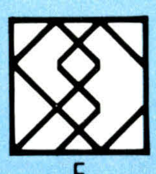


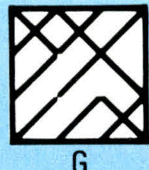

B


C


D

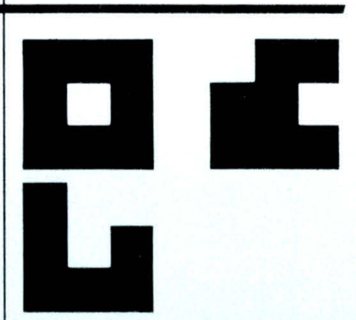

E


F


G

11

Quel est le nombre minimum de cubes qui doivent être assemblés pour former une structure apparaissant des façons suivantes selon qu'elle soit vue de face, de côté ou du dessus?



12

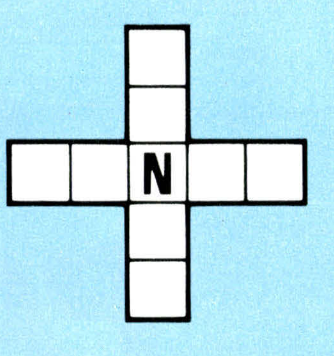
Les points A, B, C, D et E sont des carrefours d'une ville, construite sur un plan rigoureusement quadrillé. Chaque carré de maisons est de 50 m de côté. Le tableau ci-contre donne les distances entre les divers points en empruntant les rues (donc toujours à angle droit). Quelle est la distance entre D et E?

	E	D	C	B
A	200	150	100	150
B	50	200	150	
C	100	50		
D	?			

13

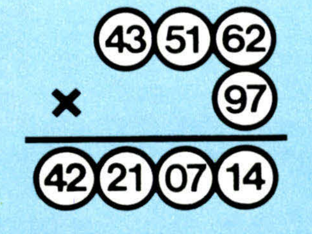
Placez dans les cases autour du N les lettres suivantes, l'une après l'autre et dans l'ordre. Les lettres placées formeront des mots horizontalement et verticalement chaque fois qu'une lettre est ajoutée.

A E U P I R M R



14

Barrez un des deux chiffres dans chaque cercle pour que ceux qui restent forment encore une multiplication exacte.



Solutions page 116

MICRO-CLIMATS

• *Amstrad*, *Atari ST* et *Commodore* caracolent toujours en tête dans l'univers ludique, devançant désormais les autres machines, pour lesquelles les approvisionnements s'affaiblissent un peu. Les raisons peuvent en être très diverses. Pour *Apple*, c'est évidemment le piratage qui dissuade les importateurs et les revendeurs. Pour *IBM* et compatibles ce n'est pas encore l'afflux de jeux, comparable à *Amstrad*, auquel on pouvait s'attendre. Loriciels est cependant en bonne place parmi les éditeurs français pour s'imposer sur *IBM*. Son tout dernier programme, en cours de test, *Maître des mots* (rassemblant des jeux de lettres), manifeste un choix allant vers la qualité.

• Si tous les programmes gagnent en qualité graphique (notamment sur *Amstrad*), ils ne brillent cependant pas par leur originalité. Le filon "arcade-de-aventure" semble séduire plus que jamais les éditeurs français. On assiste ainsi à un nivellement par le bas. Tous se ressemblent quand il s'agit de faire de l'arcade-aventure. La guerre des prix et la concurrence acharnée expliquent bien un phénomène qui peut hélas durer. Un programme de qualité comme *Tigers in the snow*, vendu 400 à 500 F il y a trois ans, coûte en ce moment 35 ou 49 F (cassette ou disquette) chez Micromania! Impossible aujourd'hui de développer un wargame pour un tel prix de vente! Les joueurs se réjouissent, les éditeurs tirent la langue ! Pour produire plus vite (et donc moins cher), l'arcade-aventure s'impose. Le fait de voir resurgir des "casse-briques", profitant certes des toutes dernières techniques graphiques, est un signe de mauvaise santé du logiciel, et pas seulement en France.



Mega ST



Atari PC

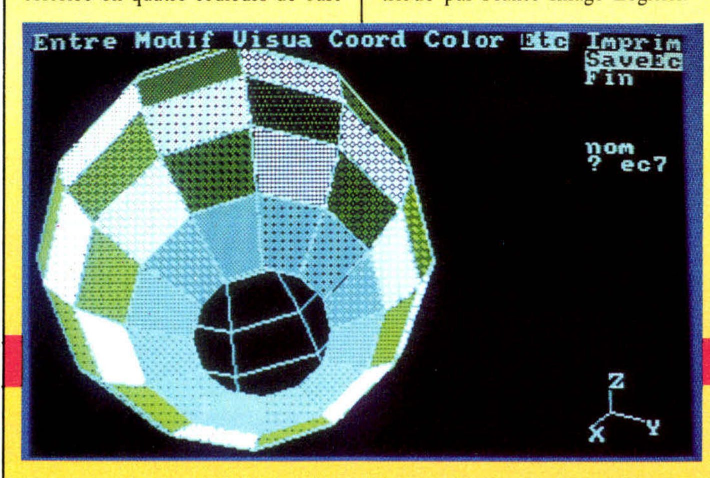
• *Atari* a rendu public fin février les résultats de son exercice 86. Les ventes atteignent 258 millions de dollars, ce qui représente une progression de 81,8 % par rapport à l'année 85, avec un bénéfice net du dixième de cette somme. L'action *Atari*, introduite à la bourse de New York, est passée de 11 $ (cours de lancement) à 20 $ en quelques mois. Jack Tramiel, *"chairman of the board"*, grand gourou d'*Atari*, a sauté sur l'occasion du CéBIT de Hanovre pour présenter ces résultats.
La gamme *ST* (*520* et *1040*) reste l'outil du redressement d'*Atari* depuis 1985. L'exposition de Hanovre fut également l'occasion de présenter à la presse le *Méga ST* et l'*Atari PC* dont nous vous parlions dans *J&S* n° 44.

• Du côté d'*Amstrad*...
Amstrad commercialise directement quelques jeux pour son *PC 1512*: *Winter Games*, *Summer Games II*, *Pitstop II*, *Cyrus II Chess*, *Mean 18* et *Alex Higgins Snooker*. 245 F environ.

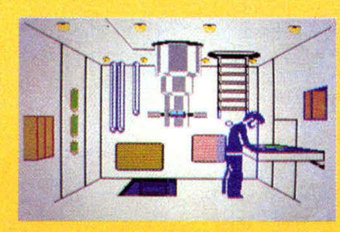
• La fête du micro et du Minitel
Du 15 au 20 septembre prochains à Paris, une grande exposition sur la micro et le Minitel ouvrira ses portes au CNIT de la Défense. Elle est destinée à tous les amateurs qui venaient chaque année nombreux au Sicob Boutique ! On apprécie le retour à une expo qui vous est vraiment destinée.

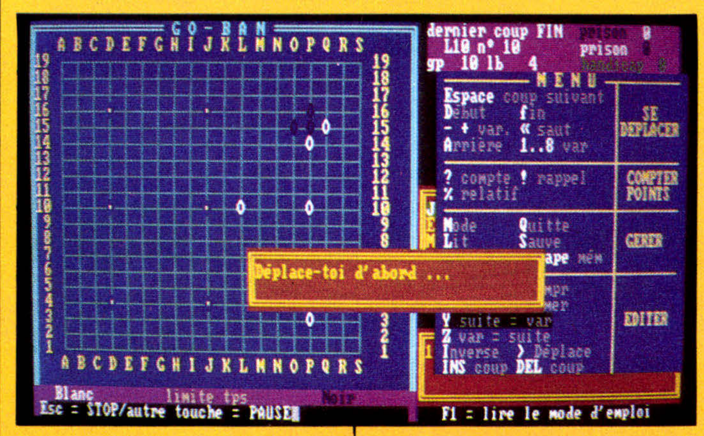
• Loriciels annonce le lancement de sa collection Hits. Elle est destinée aux nouveaux utilisateurs qui ne trouvent plus certains programmes épuisés. En voici le contenu: Hits 1 (*Rally II*, *Infernal Runner*, *3D-Fight*), Hits 2 (*Foot*, *Tennis*, *5e Axe*), Hits 3 (*Tony Truand*, *Empire*, *Aigle d'or*), Hits 4 (*Yéti*, *Pulsar*, *Eliminator*). Le "Hits 3" nous semble de loin le plus intéressant pour les lecteurs de *J&S*, et notamment le jeu *Empire*. Version cassette, 160 F; disquette, 198 F.

• *Dessin 3D* est un logiciel de D.A.O. (dessin assisté par ordinateur) pour *Amstrad CPC 464, 664* et *6128*. Il "suffit" de donner les coordonnées en X, Y et Z pour chaque sommet du polyèdre que l'on construit. Chaque face peut être coloriée en quatre couleurs de base se conjuguant avec différentes trames. Un apport à souligner : pour mettre en valeur les effets de perspective, le programme assombrit ou éclaircit le dessin en fonction de sa position par rapport à une source de lumière fictive. Disquette, 245 F, distribué par France Image Logiciel.



• F I L (France Image Logiciel), décidément très actif sur le marché de la micro, baisse ses prix. *Choplifter* sur *Thomson MO* et *TO* passe de 345 F à 195 F. Les logiciels Microprose actuellement disponibles en France à la suite de l'accord de distribution FIL-Microprose sont les suivants: *Acrojet, F 15 Strike Eagle, Silent Service, Gunship, Kennedy Approach, Solo Flight*. Il distribue *Silent Service* pour la gamme *Thomson*. Nous l'avons trouvé très différent de la version pour *Atari ST* (les graphismes et le son n'ont hélas, que peu de chose à voir avec la version déjà présentée dans *J&S*). Pour *Thomson MO* et *TO* sur cassette, 145 F. Sur disquette pour *TO 8, 9* et *9+*, 195 F.





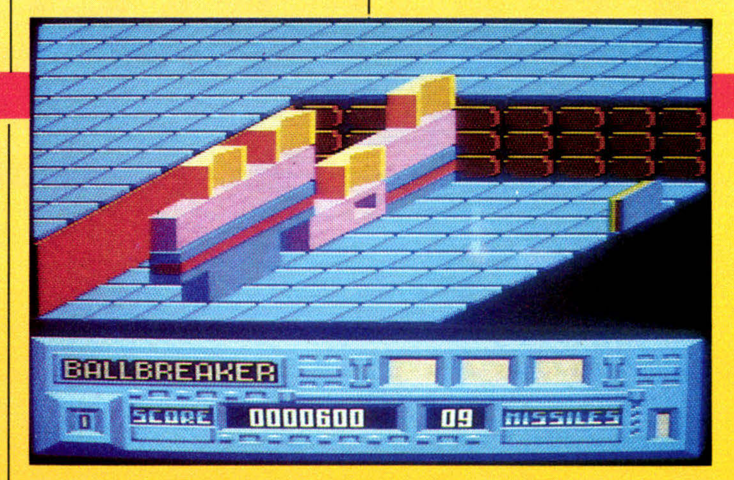
• Go

Les amateurs de go ayant accès à un *IBM PC* ou compatible peuvent se réjouir. Certes, il n'est pas encore question de jouer contre le programme, mais *Axial go*, réalisé par Bruno Chiavamonti, propose d'apprendre, d'explorer des parties commentées et un grand nombre d'arborescences dans chacune d'elles. Il existe un programme dit "maître", permettant de créer des parties commentées et un programme "élève" autorisant seulement la lecture. Un programme très réussi du point de vue pédagogique. Pour tous renseignements, contacter Bruno Chiavamonti, 26 bis, rue Saint-Cléophas, 34000 Montpellier, tél.: 67.69.15.20

• *Super jeux sur Macintosh*, par Jean-François Sehan, aux éditions du P S I propose une transposition des listings de jeux déjà vus pour *MSX, Apple, Amstrad*, dans la même collection. Intéressant pour celles et ceux qui débutent en Basic sur *Mac*. 240 pages, 160 F.

• *Ball Breaker* est au "casse-briques" ce que le Jet est au vélo. Habituellement vu en plan, le casse-briques gagne ici une troisième dimension. Superbe animation en perspective pour un jeu qui ne brille certes pas par son intelligence, mais qui atteint désormais des sommets informatiques. Pour *Amstrad CPC*, en cassette (120) ou disquette (160 F). Chez la plupart des revendeurs (distribution aux revendeurs par Guillemot International Software).

• *Sentinel*...dernières nouvelles ! Le Parc 208 (code secret 90 866 762) ne compte pas moins de cinq Sentries! Aïe, aïe, aïe! Le parc 414 (code secret 23 677 509) n'en compte que quatre, mais est plus difficile. On continue ! Le premier à nous donner le code du parc 9 999, en nous racontant sa partie, gagne un abonnement d'un an à *J&S*. Voir page 58. Rrrof !



Vous me le copierez dix fois !...

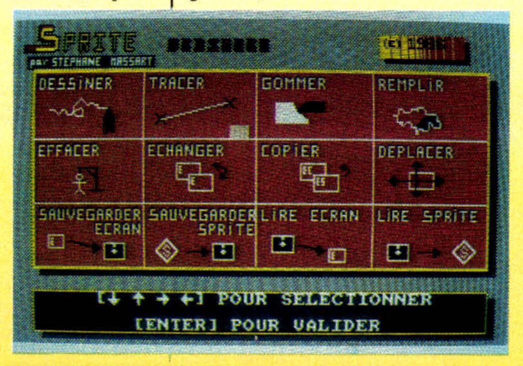
Le programme *Les Passagers du temps* (voir page 60) n'aime pas qu'on l'insulte, mais alors pas du tout! Il est vrai que les joueurs qui ne trouvent pas le bon ordre à taper au clavier pour faire avancer le jeu n'hésitent pas, en désespoir de cause, à le traiter de tous les noms d'oiseaux. C'est classique. Le programmeur prévoit généralement une réponse aux insultes.

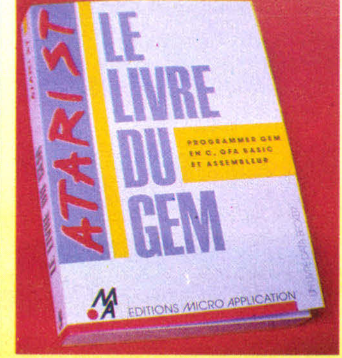
Cette fois l'humour a été poussé un peu plus loin. Le chat qui vous sert de guide vous avait pourtant bien prévenu: "*Si tu veux de l'aide, sois gentil avec moi.*" Au moindre écart de langage, il rétorque: "*Moi aussi je peux être vulgaire. Je vais même vous montrer mes fesses ! Mais d'abord il faut me copier dix fois: je te demande pardon humble ordinateur.*" Le pire, c'est que pour reprendre le cours du jeu, il est impératif de copier dix fois la phrase. Les fesses du chat apparaissent, à la suite de quoi on peut reprendre le jeu. Autant dire que les insultes se font moins fréquentes !



• Cobra Soft édite quatre logiciels pour *Amstrad CPC*, compatibles entre eux, la gamme "studio". Avec *Music Studio*, *Graphic Studio*, *Programmeur Studio* et *3D Studio*, l'amateur de jeu trouve les outils nécessaires à toutes ses créations. Nous avons plus particulièrement apprécié *3D Studio*, qui permet la création de volumes vus en perspective. Ceux-ci peuvent ensuite être intégrés à des programmes en Basic. *Graphic Studio* est composé de trois programmes : "sprite RSX", "sprite designer" et "draw utility". Ils permettent de créer et de gérer des formes se déplaçant sur un fond de votre choix. *Programmeur Studio* est un ensemble d'utilitaires de programmation Basic. Chaque programme, 199 F.







• *Le livre du GEM*
GEM est le système d'exploitation de la gamme *Atari ST*. C'est un ensemble de programmes immense et surtout extensible. La société Micro-Application propose une version entièrement réactualisée de cet ouvrage de base pour Ataristes. Editions Micro-Applications, 500 pages, 179 F.

M I C R O

• *Leader Board*, la célèbre simulation de golf est désormais disponible sur *Amstrad*, cassette et disquette. Diffusion : Micromania, 120 F.



• Qu'avez-vous lu ? "Boutique du dos" en prononçant "dosse". Très bien ! Alors vous êtes comme nous des fanas d'informatique. Les autres auront lu "dos" et auront raison, car il ne s'agit pas d'une boutique dédiée aux "Disk Operating System", mais bel et bien...aux vertèbres. Dommage !



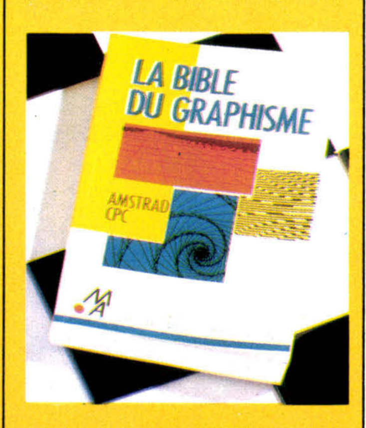
• Connectique
Relier devient vite une obsession, surtout quand on dispose de matériels divers et variés. Cap 2 000 s'est spécialisé dans la réalisation de câbles d'interface. En moyenne, 150 F + 15 F/mètre. Cap 2 000, 17, place Villiers, 93100 Montreuil, tél.: (1) 48.59.58.70 ou 48.59.58.72.

• La disquette universelle, porteuse de données sonores, visuelles et informatiques, approche à grands pas. C'est le sentiment qui s'impose à la lecture d'un document diffusé par la société Futur*vision. Le disque compact a une capacité de stockage de 600 Méga-octets ! Soit 1 500 disquettes ou 20 disques durs de 30 Mo ou encore 300 000 pages de texte dactylographié. Nous ne sommes plus loin des jeux micro avec séquences filmées et voix parfaites. Les premières expériences en ce domaine étaient pour l'instant restées sans suite, faute d'une standardisation des supports de lecture vidéo-disque. Il semble que cette étape soit désormais franchie. On attend avec impatience les premières applications ludiques.
Futur*vision, 186, rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 Paris, tél.: (1) 42.03.00.43.

CARNET D'ADRESSES

-Activision-France, immeuble Matignon-Mermoz, 9, avenue Matignon, 75008 Paris, tél.: (1) 42.99.17.85 - **Amstrad,** 72-78, Grande-Rue, 92312 Sèvres, tél.: (1) 46.26.34.50 - **Apple Computer France,** Z.A de Courtabœuf, avenue de l'Océanie, B.P 31, 91944 Les Ulis Cédex, tél.: (1) 69.28.01.39 - **Atari,** 9, rue du Sentou, 92150 Suresnes, tél.: (1) 45.06.60.60 - **Cap 2 000,** 17, place Villiers, 93100 Montreuil, tél.: (1) 48.59.58.70 ou 48.59.58.72 - **Cobra Soft,** 32 rue de la Paix, 71100 Chalon-sur-Saône cedex, tél.: 85.93.40.75 - **Commodore France,** 152, avenue de Verdun, 92130 Issy-les-Moulineaux, tél.: (1) 46.44.55.55 J.-F. Kennedy, 33700 Mérignac, tel.: 56.34.44.92 - **Ere Informatique,** 1, boulevard Hippolyte-Marquès, 92400 Ivry, tél.: (1) 45.21.01.49 - **France Image Logiciel,** Tour Gallieni 2, 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnolet, tél.: (1) 48.97.44.44 - **Futur*vision,** 186, rue du Faubourg-Saint-Martin, 75010 Paris, tél.: (1) 42.03.00.43 - **Guillemot International Software,** BP 2, 56200 La Gacilly, tél.: 99.08.83.54 ou 99.08.83.17 - **Infogrames,** 79, rue Hippolyte-Kahn, 69100 Villeurbane, tél.: 78.03.18.46 - **Loriciels,** 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison, tél.: (1) 47.52.11.33 - **Micro-Application,** 13, rue Sainte-Cécile, 75009 Paris, Tél.: (1) 47.70.32.44 - **Micromania,** BP 3, ZAC des Mousquettes 06740 Châteauneuf-de-Grâce, tél.: 93.42.57.12 - **Micropool France,** 110 bis, avenue du Général-Leclerc, 93506 Pantin Cedex tél.: (1) 48.91.00.44 ou 48.91.65.76 - **Thomson micro-informatique,** Tour Gallieni 2, 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnolet Cédex , tél.: (1) 43.60.43.90 - **Sivéa,** 31-33 boulevard des Batignolles, 75008 Paris, tél.: (1) 54.22.70.66 - **Softhawk,** 64 bis, cours Jean-Jaurès, 38000 Grenoble, tél.: 76.47.32.51. - **Ubi Soft,** 1, voie Félix-Eboué, 94000 Créteil, tél.: (1) 43.39.23.21 - **U.S Gold,** Zac de Mousquette, BP 3, 06470 Châteauneuf-de-Grasse, tél.: 93.42.71.44.

• *La Bible du graphisme.* Destiné aux possesseurs d'*Amstrad CPC* et *PCW*, cet ouvrage a pour but d'aider les utilisateurs à tirer le meilleur parti des potentialités des *Amstrad* qui, rappelons-le, ont la même capacité graphique que les *IBM* à carte graphique couleur (640 × 200 points)!



Les jeux ne sont pas négligés, et vous y trouverez notamment des listings en Basic pour faire des animations tridimensionnelles. Editions Micro-Applications, 550 pages, 199 F.

• P S I présente...
- *Clefs pour PC-AT et compatibles*, 250 F, 328 pages, nombreux trucs et astuces Basic, MSDOS, Assembleur et notamment sur l'augmentation de la taille mémoire en Basic.



SENTINEL

RRROF ! Attention, la sentinelle a tourné. Tu as encore le temps de manger l'arbre, de récupérer tes blocs et ta carcasse avant qu'elle ne t'envoie une Méanie... Ah *Sentinel* ! Goûtez-y quelques minutes et abandonnez tout espoir de rémission: le virus a frappé. Il est définitivement trop tard! Vous entrez là dans un autre monde, dans un univers de jeu différent de tout ce que vous avez pu voir antérieurement.

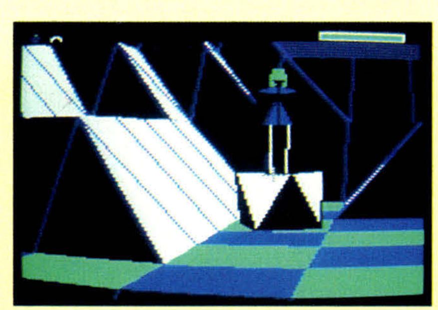
Et pourtant le jeu se déroule sur un damier! A la différence près qu'il n'est pas plat. Bien au contraire, les cases se trouvent à différentes hauteurs; l'ensemble formant montagnes et vallons. Dans le jeu, seules les surfaces horizontales comptent. Çà et là, des arbres prennent pour base certaines cases. Et puis, sur le point le plus élevé, figure la Sentinelle, gardien de cet environnement qui doit être considéré comme un parc.

La Sentinelle, c'est une sorte de robot, hybride de Goldorak et de Belphégor. Toutes les dix secondes environ, elle pivote d'un huitième de tour avec le bruit caverneux d'une dalle de pierre que l'on pousserait. Elle regarde droit devant elle; elle surveille son domaine. Son pouvoir — et il est grand — est d'absorber de son seul regard l'énergie de tout intrus. Et l'intrus, c'est vous! Vous, dont le but est de prendre sa place au sommet du parc. Un seul objectif donc, devenir la Sentinelle! Tout simplement.



Dès le début du jeu, vous êtes dans la carcasse d'un robot. Vous voyez de l'endroit où il est, comme si vous y étiez, en trois dimensions. Pas de vue d'ensemble, mais seulement ce qu'il est possible de voir de la case où le programme vous a placé. Et sous un angle d'environ 60 degrés. La toute première image ne donne qu'une faible idée de l'environnement. A l'aide des touches **S** et **D**, il est possible de tourner la tête à gauche et à droite. Avec **L** et **,** de la lever ou de la baisser. La touche **U** permet de faire demi-tour. Ce sont les seules touches qui permettent d'explorer du regard l'environnement.

Pour se déplacer, il faut d'abord faire apparaître le collimateur (une croix au milieu de l'écran) en appuyant sur la barre d'espace, puis viser une case. La touche **R** permet ensuite de créer un robot sur cet emplacement. Enfin, il faut s'y transférer, en appuyant sur la touche **Q.** C'est le seul moyen de se déplacer. Dès lors, le joueur sera dans le corps de ce nouveau robot et verra par ses yeux. La première image est celle de l'ancien robot, carcasse désormais vide, délaissée par le joueur.

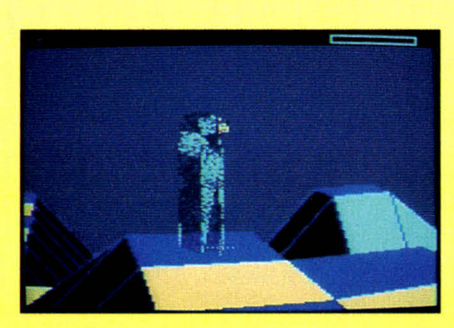


Il faut préciser, car c'est essentiel, que seules les surfaces horizontales visibles peuvent être atteintes par le collimateur et donc par le robot.

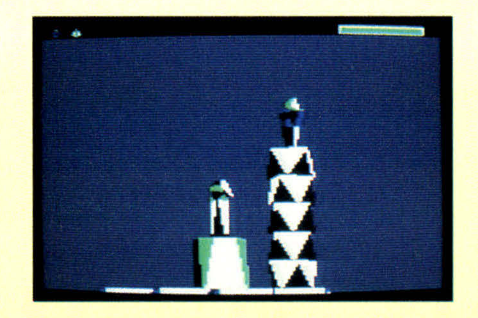
Comment grimper sur les pyramides de blocs pour apercevoir le socle de la sentinelle et prendre sa place? Telle est la question. On sait que le joueur a le pouvoir d'explorer du regard (**SDL,U**) et celui de se déplacer (**RQ**). Il dispose en outre de la téléportation (**H**) sur une autre case du damier. L'expérience montre qu'il s'agit d'une dernière chance, mais pas d'une solution. Non, il existe deux pouvoirs qui n'ont pas encore été évoqués : créer des rochers (nous dirons blocs car la touche qui agit est **B**) et des arbres!

Au départ, vous disposez de points d'énergie, représentés en haut de l'écran par de petits symboles. La règle du jeu permet de dépenser de l'énergie, d'en accumuler ou d'en récupérer.

Vous voyez un arbre! Pointez le collimateur sur la case sur laquelle il a pris racines et tapez **A**, comme Absorber. Le temps d'un "crépitement" et l'image de l'arbre se décompose, il a disparu, aspiré, consommé, mangé. Votre score en énergie a augmenté. De la même manière, il est



possible de "manger" un bloc ou même un ancien robot!
A l'inverse, si vous tapez **T**, un arbre surgit sur la case visée.
Plus importante encore dans un premier temps, la touche **B**: elle permet de créer un bloc. Ce bloc devient un marche-pied pour accéder aux cases de niveaux supérieurs. Il suffit en effet de viser l'une de ses facettes pour y faire apparaître un robot, un arbre ou... un autre bloc! Si vous vous transférez sur un bloc après y avoir créé un robot, vous êtes plus haut, de la hauteur de ce bloc. Logique! Donc vous voyez plus loin et surtout de nouvelles cases portant des arbres. En contrepartie, plus vous êtes haut, moins vous avez de chance d'échapper au regard destructeur de la Sentinelle!



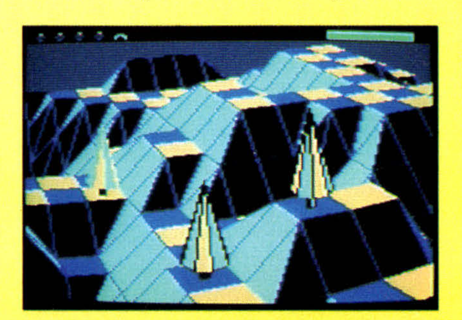
Une demi-heure de jeu (et la lecture d'une règle rédigée dans un français effroyable!) permet d'avoir le clavier bien en main. La fascination pour *Sentinel* commence alors vraiment. Vous voici sur le terrain. Où est la Sentinelle? Panoramique pour la découvrir. Elle est là, tout là-haut sur son piédestal, immobile. Elle est de trois quarts. Dans quel sens tourne-t-elle? La première action déclenche son inexorable mouvement de rotation. Elle tourne dans le sens des aiguilles d'une montre! Vite, il faut trouver une case de manière à se déplacer au moins aussi vite qu'elle! RRROF, la Sentinelle tourne. Collimateur en action! **S** pour gauche, visée; **B**, le bloc apparaît; **R**, le robot est installé sur le bloc; **Q**, transfert! RRROF, la Sentinelle tourne. **A**, pour absorber le robot vide. Tiens! Un petit arbre au passage, **A**, SLURP! RRROF, la Sentinelle tourne. Que voit-on? Panoramique! M'enfin où est-elle? Ah, elle est là. Il faut manger des arbres pour avoir assez d'énergie pour créer des blocs et les empiler avant de poser le robot au sommet. Des arbres, il y en a, mais leurs cases ne sont pas visibles. Donc impossible de les absorber. RRROF, la Sentinelle tourne.

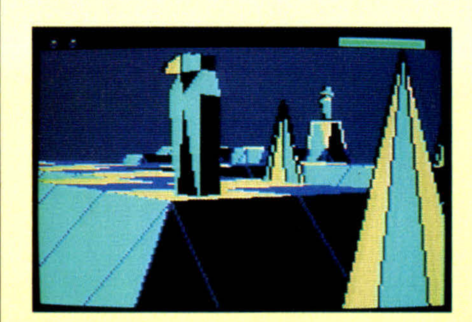
Au secours, pas de panique. Trop tard! Dans l'angle droit, en haut de l'écran, un rectangle s'est rempli de parasites. Mais seulement à moitié. Cela signifie que la Sentinelle vous voit, mais pas la surface de la case où séjourne votre robot.

Ouf! Si le rectangle était entièrement rempli de parasites, cela signifierait que la Sentinelle voit la case où votre robot est posé, et elle vous "consommerait" alors en moins de quinze secondes. Ce n'est pas le cas, donc pas de perte d'énergie.
Mais la Sentinelle peut transformer un arbre voisin de vous en... Méanie. Une espèce de saurien à rotation rapide qui, dès qu'il vous verra, vous téléportera sur une mauvaise case, tout en consommant trois de vos points d'énergie. Un conseil: quand vous entendrez le cliquetis caractéristique de la Méanie, retournez-vous (touche **U**), car c'est dans votre dos qu'elle prend forme le plus souvent. Comme toujours si sa case est visible, vous pouvez y pointer votre collimateur et la faire disparaître. Le plaisir qu'il y a à absorber sa première Méanie après avoir été victime des dizaines de fois ne se raconte pas! Un festin!



Création, transfert, absorption, le jeu continue. La Sentinelle vous grignote, un point par-ci, un point par-là. Plus d'énergie? L'écran se décompose et sa silhouette apparaît. Inutile de dire qu'on recommence aussitôt. On sait dans quel sens elle tourne, on commence à connaître le terrain. L'absence de dimension aléatoire dans le jeu permet d'acquérir une expérience. Et puis on a découvert que pour se dérober à son regard, il est possible de créer un arbre dans la case voisine. Cela ne résout pas tous les problèmes, mais on se sent mieux. Au lieu de déplacer son robot en suivant le sens de rotation de la Sentinelle, on apprend à l'attendre et à se téléporter en sens inverse.
A plusieurs, chacun y va de son commentaire et le contenu des dialogues prend vite un tour surréaliste! Des heures et des heures toujours plus passionnantes passent. On se sent tour à tour chasseur et gibier. Et au bout de quelques jours, on voit enfin avec ravissement les pieds de la Sentinelle, sa case, et on l'absorbe... C'est à ce moment que l'on prend conscience que le jeu ne fait que commencer!
En effet, quand on se substitue à la Sentinelle avec un score suffisant en énergie, on peut appuyer sur la touche **H** pour se téléporter... vers un autre parc. Un code secret permet d'entrer dans celui-ci. Le jeu compte 10 000 parcs! Le premier, le 0000, n'était qu'une mise en jambes. Parmi les dix premiers, seul un changement de sens de rotation de la sentinelle déroute le joueur. Mais dès le parc 0010 surgit un nouveau problème: la Sentinelle a une assistante, la Sentry! Elle se comporte de la même manière que la Sentinelle, mais est, généralement, située sur une position moins élevée. La Sentinelle et la Sentry tournent dans le même sens ou en sens inverse l'une de l'autre! Quand vers le 27e parc, la Sentinelle se fait aider par deux Sentries... on a l'impression qu'on n'y arrivera jamais. Après une bonne centaine d'heures, nous en sommes au terrain 82! La Sentinelle du premier parc ne survit guère plus d'une minute à nos assauts!





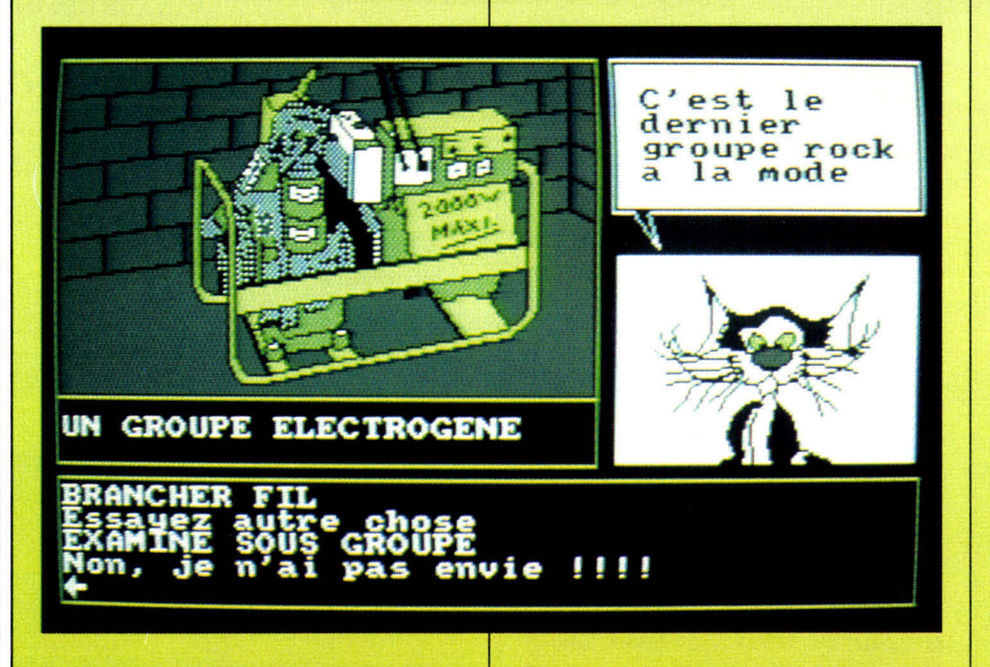
Pour vous aider à explorer *Sentinel*, nous avons noté pour vous les vingt premiers codes secrets. Un dernier conseil avant que la Sentinelle n'absorbe... vos loisirs : le numéro du parc et le code secret qui vous sont accordés, quand vous venez de venir à bout d'une Sentinelle, dépendent du niveau d'énergie qu'il vous reste en fin de partie. Par exemple, en terminant le parc 8 avec un symbole robot et un symbole arbre, vous accédez au parc 9; avec quatre symboles robot, ce sera le parc 17. Il ne vous reste plus qu'à entrer dans le parc...Que l'énergie soit avec vous!

PARCS CODES

0000	pas de code	0011	65614978
0001	02254153	0012	40693494
0002	88534263	0013	26006956
0003	36478937	0014	05801695
0004	81747818	0015	78871093
0005	53670951	0016	99655727
0006	76964997	0017	87507474
0007	64949596	0018	89584716
0008	76465990	0019	73490728
0009	58618458	0020	91287667
0010	67510065		

cassette (110 F) ou disquette (160 F) pour Commodore 64/128 et Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Firebird. Distribué par Ubi Soft, 1, Voie Félix-Eboué 94021 Créteil cédex.

JEUX POUR MICROS



LES PASSAGERS DU TEMPS

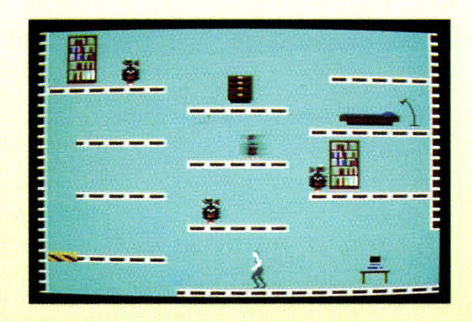
Votre oncle, qui vous parlait régulièrement de ses recherches sur le temps et les trésors oubliés de l'histoire, ne donne plus de ses nouvelles depuis plusieurs jours... Le jeu commence devant sa villa... Certaines touches du clavier ont été programmées, par exemple le 7 du pavé numérique affiche "prends". A vous de compléter. Les touches flèches permettent de se déplacer. Une partie de l'écran est destinée au chat ! Oui, un chat qui est votre compagnon de route et peut vous aider si vous ne savez plus quoi faire. Après avoir glissé une feuille de journal sous la porte, secoué celle-ci pour faire tomber la clé et l'avoir récupérée, vous entrez enfin dans l'antre de l'oncle.
L'aventure est d'excellente qualité. En effet les trucs employés pour avancer dans le jeu sont dignes des héros du feuilleton "Mission impossible" ! La contrepartie — et elle est de taille — est la difficulté du jeu. *Les Passagers du temps* sont réservés aux vrais amateurs de jeu d'aventure. Pas aux débutants. Les actions à réaliser sont logiques, mais la manière de les formuler est précise et n'accepte pas les synonymes ou les à-peu-près. Le chat est fort heureusement là pour guider le joueur.
Au total, un bon jeu d'aventure classique, avec une bonne gestion de clavier et des graphismes drôles.

EN BREF

disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Ere Informatique, 220 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son : ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

IMPOSSIBLE MISSION

Un jeu d'arcade-aventure de cette qualité est rare ! Et qui plus est, la documentation en français est parfaite. Une fois encore l'éditeur Epyx confirme sa réputation. Le thème est celui d'un savant fou, un certain Elvin Atombender, qui est sur le point de parvenir à pirater les codes informatiques de mise à feu des missiles balistiques. Votre mission consiste à pénétrer dans la forteresse souterraine d'Elvin et à mettre un terme à ses diaboliques recherches en reconstituant un puzzle. La forteresse est composée d'un grand nombre de pièces, vues en coupe, gardées par des robots, et d'ascenseurs les reliant.
Votre personnage, conduit au joystick, peut courir, sauter, se mettre au clavier de l'ordinateur, et fouiller le mobilier. Ses ennemis sont les robots et...le vide. Touché par un robot, votre aventurier est foudroyé. Mais le plus impressionant est le cri qu'il pousse quand il tombe dans une trappe. Une vraie voix de synthèse, humaine à s'y méprendre. La simulation du temps de fouille est astucieuse. En fonction du lieu, une barette diminue. Cela prend un certain



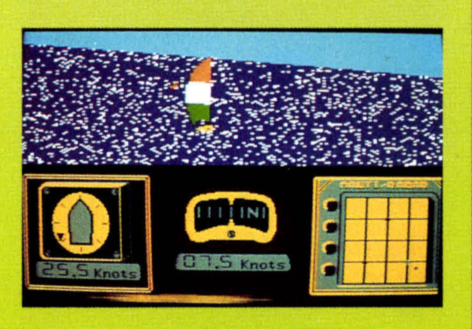
temps que les robots mettent à profit pour tenter de vous électrocuter. Peu à peu le joueur découvre les codes qui immobilisent les robots, les douze pièces d'un puzzle qu'il est possible d'enregistrer, de déplacer, retourner, afin de les assembler.

Impossible mission est un jeu intéressant, qui mérite d'être connu. L'agrément qu'il procure au joueur est dû en grande partie à ses qualités graphiques et sonores.

EN BREF

disquette pour Commodore 64-128. Edité par Epyx. Distribué par R C A. 160 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
son : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

SAILING



Cette simulation de régate permet à deux joueurs de s'affronter sur un triangle olympique. Le bas de l'écran est réservé aux indications météo : force du vent, vent relatif (résultante du vent réel et de la vitesse du bateau), compas et radar. La partie haute est la vision réelle. Une forte impression de réalisme est donnée par la houle (on s'y croirait) et le bruit du vent. Le bateau a tendance à abattre ou à lofer selon les coups de vents et de barre, mais aussi selon le type de construction (dix-huit nationalités sont représentées). Une très bonne simulation.

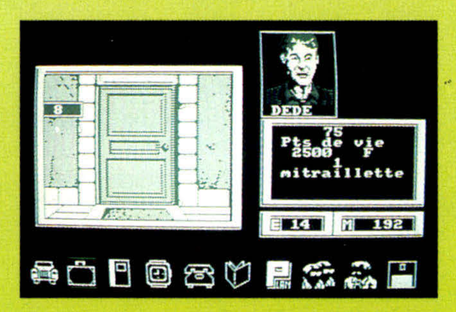
EN BREF

cassette et disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128 et Commodore 64-128. Distribué par Activision. 120 F (C), 160 F (D).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

BIG BAND

Une nouvelle maison d'édition — Softhawk, installée à Grenoble — et pour commencer un grand jeu d'aventures policières sur deux disquettes double face!

Votre objectif en sortant de prison est de faire le casse du siècle. Mais vous êtes seul. Il vous faudra nouer des contacts dans les bas-fonds de Froggyville. Une atmosphère de roman noir réussie. Le début est amusant : il faut remplir une fiche d'état civil, comme à la mairie. Indiquez votre vrai nom si vous voulez ! Puis répartissez 20 points sur trois caractéristiques : force, dextérité et énergie. Le programme retrouve votre casier judiciaire et fixe pour la partie votre personnalité et les motifs de vos précédentes incarcérations !



Le jeu se déroule dans une ville que vous pouvez parcourir en voiture. Devant chaque bâtiment (une trentaine), il est possible de s'arrêter, de descendre de voiture et de franchir la porte d'entrée. A l'intérieur de chaque bâtiment, le jeu se déroule comme dans un jeu d'aventure classique. La gestion du jeu est double. D'une part, il est possible d'activer une série d'icônes situées en bas de l'écran pour effectuer des actions précises (reprendre sa voiture, lire l'heure, téléphoner, sauvegarder la partie, etc); d'autre part, les autres actions sont tapées sous la forme désormais classique du verbe suivi du nom. L'analyseur de syntaxe accepte les formules abrégées. Les verbes et les noms utilisés dans le jeu sont indiqués dans les huit pages d'un manuel de jeu simple et concis.



Le jeu lui-même est lent. D'abord parce qu'il faut du temps pour assimiler toutes les fonctions qu'il offre; ensuite par sa nature même (errance, tatônnements), enfin parce qu'il faut souvent retourner ou changer de disquette.

Les joueurs patients et méticuleux (comme nous, bien sûr !) apprécieront. Les autres ne supporteront sans doute pas.

Cette histoire où se mêlent flics et truands, hôtels louches et trafiquants divers est tout à fait amusante. On apprécie.

Un autre jeu en cours de réalisation, *Incantations*. A suivre ... et longue vie à Softhawk.

EN BREF

deux disquettes pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Softhawk. Distribué par France Image Logiciel. 195 F. Disponible sur IBM PC et clones courant juin et sur Thomson TO 8, 9, 9+ en septembre.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

JEUX POUR MICROS

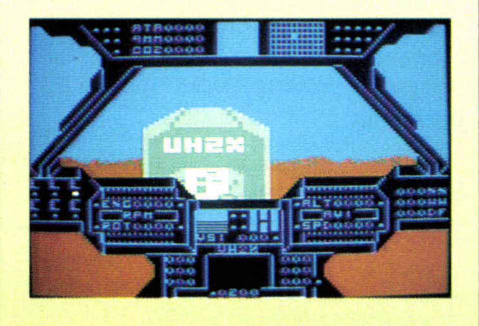


MANHATTAN 95

Jeu d'arcade-aventure construit sur un bon argument : le Jet présidentiel s'est écrasé dans l'île de Manhattan, transformée depuis des années en pénitentier. Vous êtes une crapule incarcérée pour longtemps. Votre liberté vous sera rendue si vous parvenez à délivrer le président.
Vous vous déplacez à pied ou en voiture dans les rues de la cité dévastée. Mitraillette, grenades poings et pieds sont vos armes, face à tous les tueurs qui hantent les rues. Le personnage peut courir, sauter, s'accroupir et, bien sûr, changer de direction à chaque carrefour.
Dommage que la partie aventure proprement dite ne soit pas plus développée.

EN BREF

disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Ubi Soft. 195 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷



SUPER HUEY II

Les simulateurs d'hélicoptère sont à la mode. Celui-ci est l'un des plus fouillés que nous ayons rencontrés. Le tableau de bord ne compte pas moins de 48 indicateurs! Le maniement d'un tel engin nécessite un certain doigté, mais pas d'adresse au sens habituel des jeux d'arcade. Hélas! (au moins trois fois), la documentation en français n'apporte que des aides au décollage et à l'atterrissage. Les missions à accomplir? Reportez-vous au mode d'emploi en anglais (équivalent d'une dizaine de pages).

Comme nous le signalent de nombreux lecteurs, les notices en français — quand elles existent, ce qui est pourtant une obligation légale — sont plutôt avares en explications et ne reproduisent que rarement la totalité de la notice en anglais. Alors? N'achetez *Huey II* que si vous êtes sûr de pouvoir maîtriser la langue de Shakespeare!

EN BREF

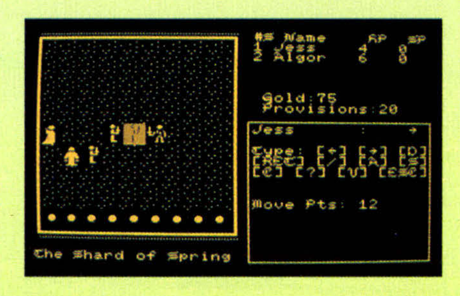
cassette ou disquette pour C 64-128. Distribué par Micromania. 95 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

SHARD OF SPRING

Un jeu de rôle classique sur le thème médiéval fantastique qui conduit le joueur à créer une équipe de cinq aventuriers (humain, troll, gnome, nain ou elfe). Après le tirage des caractéristiques et l'équipement des personnages commence l'aventure. Peu après être entré dans le village de Green Hamlet, on apprend qu'un prêtre est détenu à Blackfort par un suppôt des forces du Mal...

L'équipe est tout entière représentée par un petit personnage que l'on déplace sur le terrain vu en plan, à l'aide des touches flèches et Return.

Il se passe rarement deux minutes sans qu'une fâcheuse rencontre n'entraîne au combat. Changement de décor : en vue rapprochée, toujours en plan, on voit cette fois les cinq aventuriers et leurs adversaires. Les guerriers combattent



au contact ; les sorciers à distance, en jetant des sorts. La zone de combat est circonscrite par des points. Si l'on choisit de fuir plutôt que de combattre, il suffit d'atteindre les points délimitant la zone de combat.

Mélange d'*Ultima* et de *Sorcellerie*, *Shard of Spring* arrive un peu tard pour transmettre au joueur la flamme de l'aventure. Il y a trois ou quatre ans, il en eût été autrement. Les combats prennent trop de place dans une aventure où la découverte d'objets est presque toujours fortuite. Autant un tel jeu est appréciable lorsqu'une machine le présente pour l'une des toutes premières fois (*Fer & Flamme* pour *Amstrad*), autant pour *Apple*, il paraît démodé de présenter un tel jeu. L'éditeur américain S.S.I. devait avoir le vieux remords de n'avoir pas su produire en temps voulu *Sorcellerie* ou *Ultima*. C'est désormais trop tard !

EN BREF

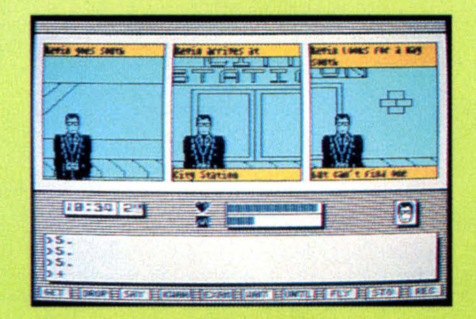
disquette pour Apple II. Edité par Strategic Simulations Inc. (U.S.A). Chez Sivéa. 550 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

HITS!

Ce volume 1 rassemble les jeux suivants: *Redhawk, Starion, Rock'n Wrestle* et *The Way of the exploding Fist.* Le seul qui mérite de retenir votre attention, si vous n'êtes pas atteint de joystite aiguë, est *Redhawk.* Il s'agit d'une sorte d'aventure présentée sous la forme d'une BD que vos actions construisent peu à peu. Ainsi, vos deux précédentes actions sont toujours représentées à l'écran, avec leurs personnages et leurs bulles, alors que la troisième, à droite, attend d'être complétée par vos soins.

Le jeu se déroule en anglais à l'écran, mais la documentation en français est assez bien faite pour permettre de jouer sans difficulté, que l'on soit ou non angliciste.

Dans le jeu, vous aurez à incarner un super-héros, ou un anti-héros, Kevin Oliver. Vous pouvez défendre la justice et le bien ou, au contraire, jouer les criminels. Le temps intervient dans le jeu et votre indécision conduit les personnages que vous ne contrôlez pas à agir contre vous. Il faut donc être rapide.

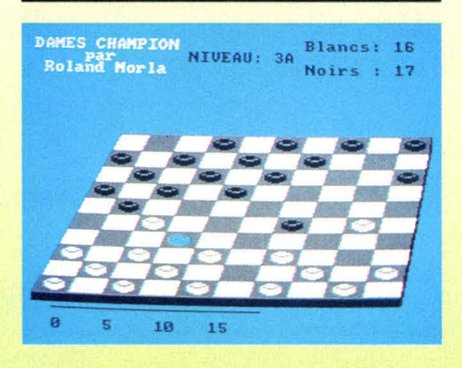


Au total, un bon jeu sur quatre proposés. Les autres portent sur le catch, le karaté et la destruction de méchants envahisseurs.

EN BREF

cassette pour CPC 464, 664 et 6128. Edité par Melbourne House. Distribué par Micropool. 120 F
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷ (Redhawk)
▶ ▷ ▷ ▷ ▷ (les autres)
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷ (Redhawk)
▶ ▷ ▷ ▷ ▷ (les autres)

DAMES 3-D CHAMPION



Ce programme de dames avec visualisation en perspective est présenté par notre chroniqueur, Luc Guinard, champion de France. Le joueur a plusieurs choix : d'une part, la résolution de problèmes : il y en a sept à résoudre, c'est peu! Et d'autre part, le mode jeu proprement dit (contre le programme) à partir d'une position choisie ou plus classiquement de la position de départ des pions. Avant de pousser ses pions, il faut choisir le temps de réponse du programme, d'une seconde à plus d'une heure par coup. Le temps de réponse correspond bien sûr à la profondeur de la recherche. Il est possible de revenir vingt coups en arrière, ce qui est suffisant pour reprendre ses coups ou pratiquer des variantes.

La notice n'indique pas comment changer la couleur du damier. Et c'est dommage, car les pions noirs sur cases gris sombre...ne forment pas un contraste éblouissant. En attendant de le soumettre à des tests plus rigoureux, *Dames 3-D* nous paraît être un excellent adversaire pour amateur. Nous confronterons *Dames 3-D Champion* au programme *Dames scanner 3D*, présenté comme le logiciel "Champion de France 86", que vient de nous faire parvenir la maison d'édition Chip. Un rude combat...en perspective !

EN BREF

cassette (130 F) et disquette (199 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128 et Atari ST (160 F). Edité par Cobra Soft. Distribué par Micropool.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son : ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

FRAME

Peut-on simuler le booling sur micro-ordinateur? Et si oui, comment ? Un joli sujet qui trouve ici une réponse de qualité moyenne. Après avoir choisi le nom des équipes, le nombre et le nom de chaque équipier, on découvre l'image principale du programme, des pistes de booling avec vue sur un joueur de dos. Les deux premiers paramètres à régler, avant qu'il ne s'élance sur la piste, sont sa position (au centre, plutôt à gauche ou à droite de la piste) et la "flèche" visée. En effet, à quelques mètres du lanceur, figurent sur la piste un ensemble de repères permettant de viser. Le joystick permet d'accomplir ces deux opérations de base. Il faut ensuite lancer la boule. Le bouton du joystick y pourvoit également. Il faut le maintenir plus ou moins longtemps pour choisir la vitesse, le relâcher, puis appuyer à nouveau quand une bande de couleur atteint la zone dite des "effets". Et la boule suit alors son cours jusqu'aux quilles...ou dans la rigole.

La simulation est correcte, mais sans plus. Pourquoi ne pas avoir fait figurer la prise de la boule? C'est essentiel. Il suffisait de demander au joueur à quelle "heure" il place son pouce. Par exemple, à "midi", il y a rotation à gauche au moment du lâcher de la boule, et donc effet.

EN BREF

cassette et disquette pour Commodore 64-128. Chez Micromania. 95 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS

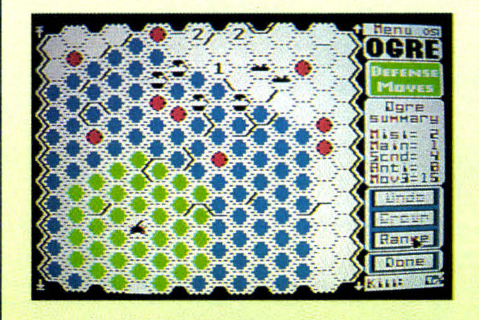


MISSION ELEVATOR

Vous êtes l'agent Trevor du FBI. La mission qui vous est confiée (si vous l'acceptez) est de désamorcer la bombe cachée au 62e étage d'un grand hôtel. Un précédent agent a laissé des indices pour que vous puissiez désamorcer la bombe. A vous de découvrir où il les a cachés. En chemin, vous serez en proie à des tueurs. A vous d'emprunter les bons ascenceurs au bon moment, de faire feu promptement et d'examiner le mobilier de l'hôtel.
Tout se déroule au joystick et au clavier sur une vue en coupe de l'hôtel. *Mission Elevator* est une arcade-aventure de bonne facture, un peu trop liée à l'adresse à notre goût. Le niveau de jeu est difficile.

EN BREF

cassette et disquette pour CPC 464, 664 et 6128. Distribué par Micropool. 120 F environ.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷



OGRE

Ce fut au début des années 80 un jeu de plateau de la collection Metagaming signé Steve Jackson. Un terrain à cases hexagonales avec, d'un côté "l'Ogre", un monstre mécanique puissamment armé et, de l'autre (les pauvres), vos troupes. Le jeu (en anglais) consiste à détruire l'Ogre avant qu'il ne réalise le même objectif, mais sur vous.

Son but est précisément de détruire votre poste de commandement, qui lui, n'est pas armé. Vous affronterez plusieurs types d'Ogres (Mark III et Mark V), disposant contre eux vos unités de chars lourds, de lance-missiles et d'infanterie. L'instruction "Range" vous dit si l'une de vos unités est à portée de tir de l'adversaire et inversement.

La partie commence par la mise en place de votre système de défense. C'est évidemment un moment crucial puisqu'il faut assurer force et mobilité à l'ensemble. Le programme propose cinq types de disposition toutes prêtes. Ca aide, surtout les débutants. L'Ogre entre par le bord sud de la carte et monte vers le nord, là où vous l'attendez. Le programme calcule la meilleure position pour sa machine de guerre ! En plus d'une gestion impeccable, sa résistance (même le modèle de base de l'Ogre) est sérieuse. Il ne faudra pas moins de 45 coups au but pour détruire le train de chenille de la bête. Un bon wargame.

EN BREF

disquette pour Apple II. Edité par Origin Systems. Chez Sivéa. 595 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son : ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

SYNDROME, HEPISS, MASSACRE...

Le Syndrome, *l'Hépiss* et *Massacre à la tomate* sont les trois premiers titres d'une nouvelle collection lancée par Cobrasoft, sous le nom "arcade-aventure". Les trois premiers titres ne nous ont pas convaincus. Nous sommes, bien sûr, plus difficiles avec Cobrasoft qui nous a habitués à des jeux d'une qualité supérieure (*Meurtres en série*, *HMS Cobra*, etc). De plus,



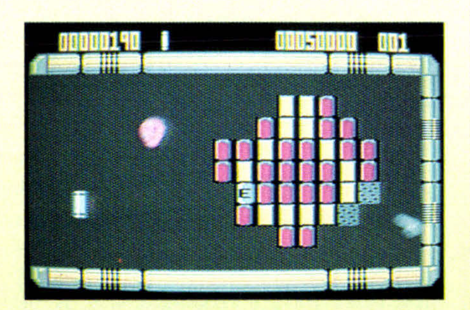
chaque titre semblait devoir être commercialisé à bas prix, et ce n'est pas le cas.

Le Syndrome est le plus réussi des trois. Le joueur guide un personnage dans un univers en trois dimensions (à la *Ultimate*, style *Knight Lore*) et doit retrouver...les morceaux du cerveau présidentiel! (You know what?... I'm happy).

Aspect sympa, on peut s'arrêter devant les différents claviers des ordinateurs de rencontre et pratiquer de petits jeux faciles (le plus souvent d'arcade) qui donnent droit à des informations ou des codes.

EN BREF

(pour la collection)
cassette et disquette pour CPC 464, 664 et 6128. Edité par Cobrasoft. 120 F (C) et 160 F (D).
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷ (Le Syndrome)
▶ ▷ ▷ ▷ ▷ (les autres)



KRAKOUT

Krakout ou le retour du "casse-brique" dix ans après son apparition dans les cafés, peu de temps avant les "Space Invaders" ! *Krakout* a, bien sûr, bénéficié de dix ans de travail sur écran et ressort embelli, plus complexe, très réussi. Il n'en reste pas moins un jeu de pure adresse, le prototype du jeu d'adresse.

EN BREF

cassette ou disquette pour C 64-128. Chez Micromania. 95 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité : ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

LEVIATHAN

Arrière-petit fils de *Zaxxon, Leviathan* (c'est le nom du vaisseau que vous pilotez) ne présente pas d'originalité de structure. Toujours un paysage suspendu dans l'espace, vu en perspective, et des adversaires à abattre tout en se méfiant des reliefs du terrain. Cela dit, les programmeurs ont offert au vaisseau des mouvements d'une grâce rare. Un petit coup de joystick à gauche et le vaisseau vire sur l'aile avant de se rétablir. Il glisse sur le côté tout en faisant feu avec déli-



catesse. Vraiment beau ! Inutile de parler de stratégie et de tactique, vous l'aurez compris !

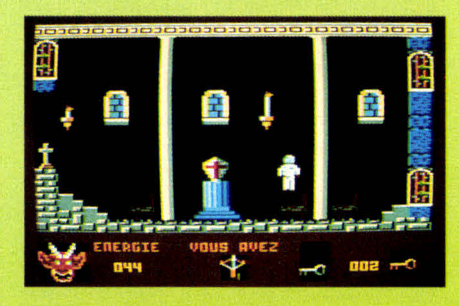
EN BREF

cassette et disquette pour C 64-128. Distribué par Micropool. 120 F environ.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

HITS COLLECTION 1

Il s'agit de quatre jeux connus : *Buggy 2, MLM 3D*, *Zaxx* et *Devil Castle.* Tous se pratiquent au joystick. Seul le dernier, calqué sur la formule de l'excellent *Cauldron*, mérite qu'on s'y arrête.

Le joueur guide un personnage en combinaison spatiale dotée de propulseurs dorsaux. Le but du jeu est de "déposer la tête de Satan désamorcée dans un lieu saint"...

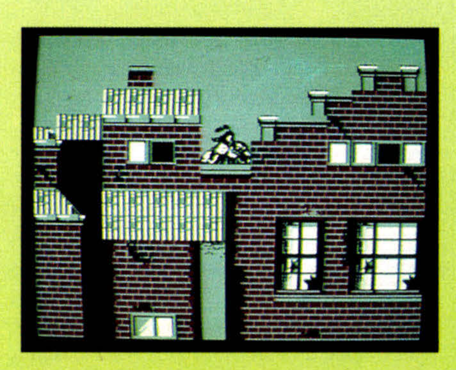


Les graphismes et animations sont très réussis. Un jeu vraiment amusant, mais sans grand intérêt intellectuel.

EN BREF

cassette ou disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Ubi Soft. 180 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷(Devil Castle),
▶ ▷ ▷ ▷ ▷ (les autres)

PROHIBITION



Il y a bien longtemps, dans les fêtes foraines (où ai-je mis ma canne ?) n'existaient que des jeux électriques. L'un d'entre eux invitait le joueur à viser des fenêtres où, aléatoirement, apparaissaient des gangsters en position de tir. Le joueur avait juste le temps d'ajuster son tir et de faire feu.

C'est exactement ce que reproduit *Prohibition.* Au clavier ou au jostyck et sans autre commentaire !

EN BREF

disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128, TO 8, 9, 9+, MO 6, Atari ST. Edité par Infogrames. 200 F
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation : ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

LE PIEGE

Votre rendez-vous avec le magicien d'Arrakis (voir J&S n°44) s'est mal passé ! Vous avez été jeté au fond de ce qui serait, pour le commun des mortels, une oubliette : le dixième sous-sol d'un mystérieux dédale. C'est le moment où jamais de mettre à profit vos talents d'aventurier!

Votre objectif est simple: remonter jusqu'au niveau 0 (le sol) et sortir par la case de coordonnées X=10, et Y=10 et ce en un minimum d'actions. Simple... mais difficile à réaliser!

Voici ce que vous avez appris à la suite d'une brève investigation: chaque niveau compte 400 cases composées de portes ou de passages. Vous vous y déplacez dans les conditions qui sont celles de la réalité: le décor s'affiche devant vous en perspective. En vous approchant des murs, vous vous rendrez compte que nombre d'entre eux offrent certaines fonctions: vous pourrez, par exemple, consulter le plan du niveau où vous vous trouvez et même vous y voir. Vous trouverez des escaliers: certains montent (ils sont rares); d'autres, plus nombreux, descendent. Plus important encore, il est possible de modifier la configuration du niveau où vous êtes en fermant ou en ouvrant un certain nombre de portes! Le hasard n'intervient jamais dans ces modifications. La découverte des escaliers montants est bien sûr essentielle! Vous avez 1 000 points de "santé mentale" au départ. Chaque action consomme 1 point. Autant dire que si vous confiez votre destin au hasard, vous n'avez que peu de chance de ressortir vivant!

Ce "donjon" est paramétrable et vous permettra de faire indéfiniment de nouvelles parties sur de nouveaux terrains ou, à l'inverse, d'améliorer votre score sur celui que vous connaissez le mieux.

joueur: en solitaire

matériel: un ordinateur d'au moins 13,9 Ko de mémoire vive après RUN et notre listing.

procédure: tapez le listing sans omettre les REM. Le programme tourne sur *Amstrad CPC 464, 664* et *6128* et ne nécessite pour ces machines aucune modification. Les seules différences rencontrées pour les autres micros seront d'ordre graphique. Il faudra remplacer les PLOT et DRAW par les instructions spécifiques de votre machine (voir "conseils de programmation"). Faites un RUN d'essai après avoir tapé la ligne 290, le labyrinthe doit s'afficher. Finissez de taper le listing sans autre RUN intermédiaire.

lancement du jeu: si vous avez correctement tapé notre listing, vous voyez, dans un premier temps, défiler des valeurs numériques jusqu'à 400 .C'est la construction du dixième sous-sol, appelé niveau 10, où vous êtes. Puis l'image d'un labyrinthe vu en plan s'affiche. Vous y êtes représenté par une croix. Le programme vous indique le niveau ainsi que la "densité" des obstacles. Cela prendra ultérieurement de l'importance. Nous en sommes à la photo 1. Vous appuyez sur une touche quelconque, comme le programme vous le demande sur la première ligne de l'écran. L'image s'efface pour être immédiatement remplacée par celle de la photo 2. Cette fois, vous voyez le terrain comme si vous y étiez, en perspective! En outre, le programme

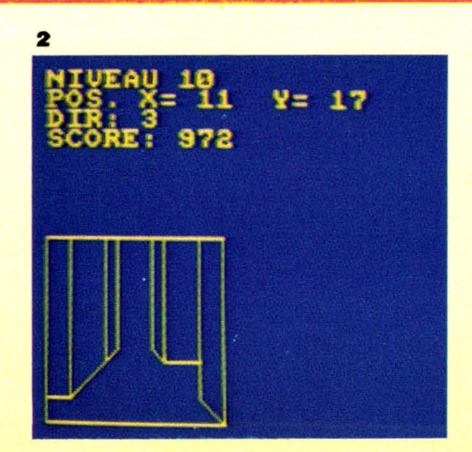
1



affiche votre position (POS) en X et Y, ainsi que la direction (DIR) de votre regard (1=nord, 2=est, 3=sud et 4=ouest). Votre score va décroître en partant de 1 000. Ce sont vos points de vie. Chaque action consomme un point. A zéro, vous êtes mort.

Actions: trois touches permettent les actions de base. Il s'agit de **A** pour avancer (sans changement de direction) et de **K** et **L**. Avec **K**, vous pivotez à gauche et **L**, à droite. Lorsque vous rencontrez un mur, le programme refuse de vous

2



laisser passer (la plupart du temps), mais affiche la "fonction du mur". Voici ces fonctions :

- La carte : le mot "carte" s'affiche sur le mur, et il vous suffit de taper **C** pour la voir apparaître. Vous vous y voyez sous forme de X. L'appui sur une touche vous remet dans le labyrinthe en perspective.
- Le (D): il s'agit d'un escalier descendant. Si vous tapez **D**, le programme calcule et affiche le niveau inférieur. Descendre peut être un détour utile...pour mieux remonter.
- Le (M): quand cette lettre s'affiche sur le mur, il vous suffit d'appuyer sur **M** pour monter d'un niveau. Vous êtes évidemment sur la bonne voie, puisque votre but est de remonter.
- Le (O/N): c'est la fonction la plus complexe. Tapez **O** et vous voyez apparaître le mot "ouverture". Cela signifie que le programme qui contrôle l'immense labyrinthe ouvre des portes et pousse des murs. Résultat, vous avez plus d'espaces libres pour circuler. Tapez **N** et c'est l'inverse : le mot "fermeture" apparaît et de nouveaux murs surgissent.

Rien n'est dû au hasard ! Un œil averti sait instantanément où se trouvent les escaliers montants et descendants et peut, le cas échéant, en faire apparaître de nouveaux grâce à la fonction de modification du labyrinthe.

Conseils de jeu: parvenu à quelques cases des bords d'un niveau, le mot "limite" s'affichera sur l'écran. Ne vous étonnez pas de ne pouvoir aller plus loin. Les "rideaux" composés de points d'exclamation juxtaposés correspondent à deux séquences de chiffres non pris en compte afin que vous puissiez vous-même ajouter vos propres routines (voir le paragraphe "Conseils de programmation").

PROGRAMME EN BASIC

Le principe d'apparition des fonctions sur les murs du dédale correspond au nombre de cases occupées dans l'environnement du joueur. Plus le terrain est facile à parcourir, moins vous avez de chances de trouver des cases permettant de monter. A l'inverse, plus il y a de cases "élévatrices", plus le terrain est encombré de murs en tous sens, rendant parfois la progression impossible. A vous d'établir un juste milieu, de bien "lire" le terrain et éventuellement de le modifier avec la fonction "O/N". Si vous êtes irrémédiablement coincé, relancez le programme.

La programmation pas à pas:

10-50: L'initialisation consiste à donner à certaines variables une valeur de départ (votre perso part en XP=8, YP=8 avec un score de SC=1 000. Autant de valeurs que vous pouvez modifier), et à dimensionner les variables indicées (lettres suivies de parenthèses) pour leur réserver un espace-mémoire spécifique.

60-200: c'est la création des cases du labyrinthe. La procédure suivie est la même que dans notre précédent programme, tout simplement parce qu'elle présente un bon rapport longueur/efficacité. Il se termine par un CHR$(7) qui fait dire "bip" à votre ordinateur. Au passage, ne confondez pas les 0 et les O. Sur notre listing les O sont presque carrés, alors que les zéros sont arrondis.

210-310: c'est l'affichage en plan du labyrinthe, au niveau où vous en êtes. Le PRINT CHR$(143); de la ligne 250 affiche un carré plein. Si vous ne l'obtenez pas sur votre machine, faites un PRINT "X";. Le A$=INKEY$: IF A$="" THEN... est comme d'habitude la fonction d'attente de l'appui d'une touche du clavier. La valeur alphanumérique tapée est rangée dans la variable A$, ce qui rompt le bouclage perpétuel sur la ligne 290.

320-390: zone de saisie de l'action (avancer ou pivoter) et contrôle de la direction (la variable DR variant entre 1 et 4 ne doit jamais être inférieure ou supérieure à ces bornes).

410-690 : de 410 à 440, quatre lignes permettent le déplacement du personnage. Si le déplacement est impossible (mur notamment), le programme compte les cases de valeur 1 situées autour du personnage. Selon cette valeur, une fonction s'affiche sur le mur (de 500 à 690). C'est grâce à ces petits sous-programmes que le joueur peut monter, descendre, consulter la carte du terrain ou encore modifier l'encombrement du terrain (appelé densité).

730-920: le programme relève les valeurs des 9 cases situées devant le joueur.

930-1190: Affichage du terrain en perspective.

1150-1230: Affichage des paramètres du jeu.

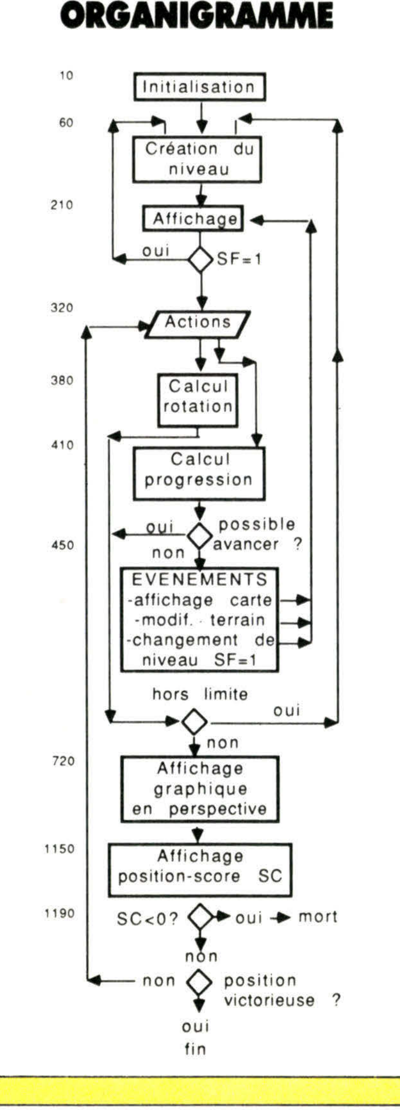
1240-1260: fin du jeu.

Modification du labyrinthe: la variable E détermine le niveau de départ (ici E= 10 en ligne 20). A vous de la modifier. En 590 et 630, la valeur E est augmentée ou diminuée de 1. Pour modifier le labyrinthe, changez 1 par la valeur de votre choix dans les deux lignes (590 et 630).

Conseils de programmation: vous ne rencontrerez pas de difficultés particulières de programmation. Le seul problème est celui de l'affichage graphique, chaque micro possédant son propre système.

Les deux seuls ordres utilisés par *Amstrad* sont PLOT et DRAW.

PLOT x1,y1 affiche un point situé horizontalement en x1 et verticalement en y1. C'est le point de départ d'un trait. DRAW x2,y2 permet le tracé du trait entre le point défini par PLOT x1,y1 et le point x2,y2 indiqué par DRAW. Regardez la ligne 1010. Elle commence par un test. Si le test est vérifié (réponse "oui" au test), alors commence la suite d'instructions graphiques. Elle commence toujours par un PLOT, suivi d'une suite de DRAW définissant les points successifs entre lesquels des traits doivent être tirés.



LISTE DES VARIABLES

A calcul du sinus d'une valeur.

A(I) valeur du contenu des I cases.

A(X,Y) valeur de la case de coordonnées X et Y.

A$ (début) la valeur A est transformée en chaîne de caractères.

A$ variable de saisie des actions.

C valeur numérique relative au contenu de A.

**C$** extraction d'un signe numérique dans A$.

D,I,J,V,W variables de boucles FOR...NEXT.

DR direction (de 1 à 4).

E niveau du labyrinthe.

G variable utilisée dans la création de couloirs verticaux.

N compteur.

QM quantité de murs dans le labyrinthe (densité).

S somme des valeurs 1 des cases avoisinant le personnage.

SF variable test (à 1 ou 0).

SC score du joueur.

V(I) valeur du contenu d'une case de numéro I.

XP, YP coordonnées de la position du personnage.

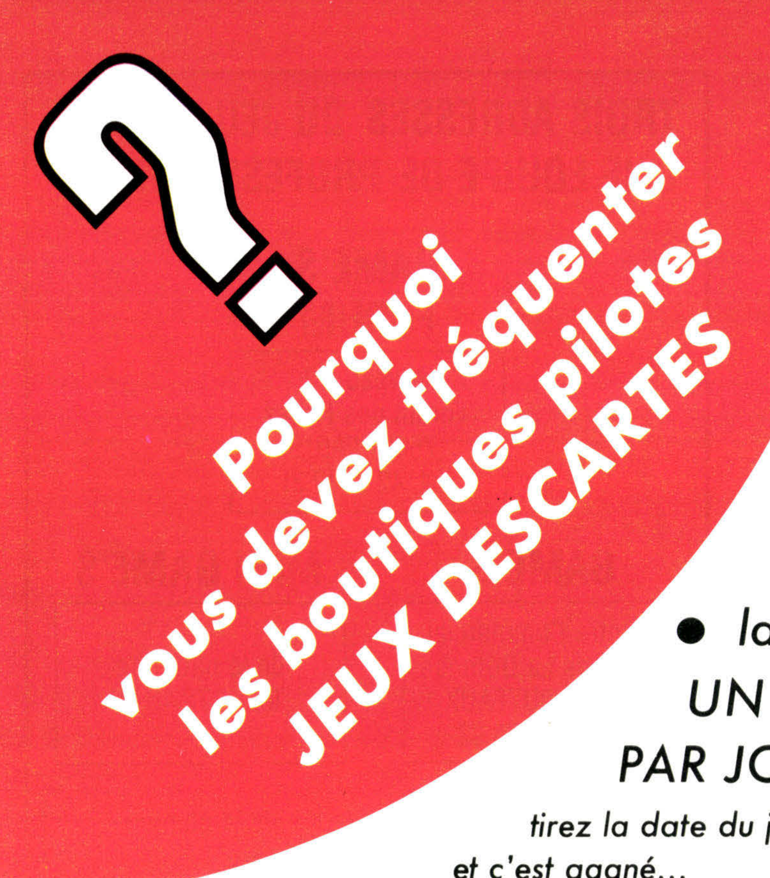
XL,YL variables désignant les coordonnées des cases voisines du joueur.

Z(I) valeurs (1 ou 0) des cases voisines du personnage.

PROGRAMME

```
10 REM -----INITIALISATION--------*
20 CLS: XP=8: YP=8: E=10: SC=1000
30 DIM V(400),A(30,30)
40 DIM Z(15)
50 A(XP,YP)=2 : DR=1 : QM=6
60 REM ----<CREATION TERRAIN>----*
70 N=0 :FOR I = E TO E+79
80 IF E=0 AND XP=10 AND XP=10 THEN
1240
90 LOCATE 18,5 : PRINT"400"
100 A=SIN(I)*1000000
110 A=ABS(INT(A)): A$=STR$(A)
120 FOR D= 2 TO 6
130 C$=MID$(A$,D,1) : C=VAL(C$)
140 IF G=0 THEN G=1 : C=9
150 N=N+1
160 IF C<QM THEN V(N)=1: GOTO 180
170 V(N)=0
180 Y=INT(N/20):X=N-(Y*20):A(X,Y)=V
(N)
190 NEXT D : G=0: LOCATE 17,4 : PRI
NT N : NEXT I
200 PRINT CHR$(7) : N=0: REM BIP !
210 REM ------<AFFICHAGE>----------*
220 FOR Y=1 TO 20 : FOR X=1 TO 20
230 IF X=XP AND Y=YP THEN PRINT"X";
: GOTO 270
240 IF X=1 OR Y=1 OR X=20 OR Y=20 T
HEN A(X,Y)=1
250 IF A(X,Y)=1 THEN PRINT CHR$(143
); : GOTO 270
260 PRINT" ";
270 NEXT X : PRINT: NEXT Y
280 LOCATE 1,1: PRINT"PRESSER TOUCH
E": PRINT"NIV"E;" DENSITE"QM
290 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 290
300 IF SF=1 THEN SF=0 : GOTO 70
310 GOTO 700
320 REM ---------<ACTIONS>---------*
```

```
330 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 330
340 SC=SC-1
350 IF A$="A" OR A$="a" THEN 410
360 IF A$="L" OR A$="l" THEN DR=DR+1
370 IF A$="K" OR A$="k" THEN DR=DR-1
380 IF DR>4 THEN DR=DR-4
390 IF DR<1 THEN DR=DR+4
400 GOTO 700 : REM VERIF. LIMITES
410 IF DR=1 AND A(XP,YP-1)=0 THEN A(XP,YP)=0: YP=YP-1: A(XP,YP)=2: GOTO 700
420 IF DR=2 AND A(XP+1,YP)=0 THEN A(XP,YP)=0: XP=XP+1: A(XP,YP)=2: GOTO 700
430 IF DR=3 AND A(XP,YP+1)=0 THEN A(XP,YP)=0: YP=YP+1: A(XP,YP)=2 : GOTO 700
440 IF DR=4 AND A(XP-1,YP)=0 THEN A(XP,YP)=0: XP=XP-1: A(XP,YP)=2: GOTO 700
450 LOCATE 3,17: PRINT"!!!!!":S=0
460 FOR J=1 TO 9
470 IF Z(J)=1 THEN S=S+1
480 NEXT J
490 LOCATE 3,17
500 ON S GOTO 520,520,650,530,530,610,610,570
510 GOTO 330
520 FOR H=18 TO 24 : LOCATE 3,H: PRINT"!!!!!": NEXT H: GOTO 330
530 PRINT"CARTE"
540 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 540
550 IF A$="C" THEN 220
560 GOTO 330
570 PRINT"=(M)="
580 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 580
590 IF A$="M" THEN E=E-1: LOCATE 3,18: PRINT"NV"E: QM=6: GOTO 70
600 GOTO 330
610 PRINT"=(D)="
620 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 620
630 IF A$="D" THEN E=E+1: LOCATE 3,18: PRINT"NV"E: QM=6: GOTO 70
640 GOTO 330
650 PRINT"=O/N="
660 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 660
670 IF A$="O" THEN QM=QM-1 : PRINT"OUVERTURE": SF=1: GOTO 210
680 IF A$="N" THEN QM=QM+1 : PRINT"FERMETURE": SF=1: GOTO 210
690 GOTO 330
700 REM---------DIRECTION----------*
710 IF XP<=2 OR XP>=19 OR YP<=2 OR YP>=18 THEN LOCATE 1,5 : PRINT"LIMITE"
720 ON DR GOTO 730,780,830,880
730 REM ---DIR NORD DR=1---------*
740 FOR YL= YP+2 TO YP STEP -1
750 FOR XL= XP-1 TO XP+1 STEP 1
760 N=N+1: Z(N)= A(XL,YL)
770 NEXT XL,YL: N=0: GOTO 930
780 REM ---DIR EST  DR=2--------*
790 FOR XL= XP+2 TO XP STEP -1
800 FOR YL= YP-1 TO YP+1 STEP 1
810 N=N+1: Z(N)=A(XL,YL)
820 NEXT YL,XL: N=0: GOTO 930
830 REM ---DIR SUD  DR=3--------*
840 FOR YL= YP+2 TO YP STEP -1
850 FOR XL= XP+1 TO XP-1 STEP -1
860 N=N+1: Z(N)= A(XL,YL)
870 NEXT XL,YL : N=0 : GOTO 930
880 REM ---DIR OUEST DI=4-------*
890 FOR XL= XP-2 TO XP STEP 1
900 FOR YL= YP+1 TO YP-1 STEP -1
910 N=N+1: Z(N)= A(XL,YL)
920 NEXT YL,XL: N=0: GOTO 930
930 REM ------<VISION 3-D>---------*
940 CLS: PLOT 0,0: DRAW 0,150: DRAW 150,150: DRAW 150,0: DRAW 0,0
950 IF Z(7)=1 THEN PLOT 20,150: DRAW 20,20: DRAW 0,0
960 IF Z(9)=1 THEN PLOT 130,150: DRAW 130,20: DRAW 150,0
970 REM IF Z(5)=1 THEN PLOT 20,150: DRAW 20,20: DRAW 130,20: DRAW 130,150
980 IF Z(5)=1 AND Z(4)=1 AND Z(7)=0 THEN PLOT 20,20 : DRAW 0,20
990 IF Z(5)=1 AND Z(6)=1 AND Z(9)=0 THEN PLOT 130,20: DRAW 150,20
1000 IF Z(5)=1 THEN PLOT 20,150: DRAW 20,20: DRAW 130,20: DRAW 130,150 : GOTO 1150
1010 IF Z(4)=1 THEN PLOT 20,150: DRAW 20,20: DRAW 50,50: DRAW 50,150
1020  IF Z(4)=1 AND Z(7)=0 THEN PLOT 20,20: DRAW 0,20
1030 IF Z(6)=1 THEN PLOT 100,150: DRAW 100,50: DRAW 130,20: DRAW 130,150
1040  IF Z(6)=1 AND Z(9)=0 THEN PLOT 130,20 : DRAW 150,20
1050 IF Z(2)=0 AND Z(1)=0 AND Z(3)=0 THEN 1150
1060 IF Z(2)=1 THEN PLOT 50,150: DRAW 50,50: DRAW 100,50: DRAW 100,150 : GOTO 1090
1070 IF Z(1)=1 THEN PLOT 50,150: DRAW 50,50: DRAW 60,60: DRAW 60,150
1080 IF Z(3)=1 THEN PLOT 90,150: DRAW 90,60: DRAW 100,50: DRAW 100,150
1090 IF Z(4)=1 THEN 1120
1100 IF Z(7)=1 AND Z(1)=1 THEN PLOT 50,50: DRAW 20,50
1110 IF Z(7)=0 AND Z(1)=1 THEN PLOT 50,50: DRAW 0,50
1120 IF Z(6)=1 THEN 1150
1130 IF Z(9)=1 AND Z(3)=1 THEN PLOT 100,50: DRAW 130,50
1140 IF Z(9)=0 AND Z(3)=1 THEN PLOT 100,50: DRAW 150,50
1150 LOCATE 1,8
1160 PRINT"NIVEAU"E
1170 PRINT"POS. X=";XP;" Y=";YP
1180 PRINT"DIR:"DR
1190 IF SC<0 THEN PRINT"MORT !!!": END
1200 PRINT"SCORE:"SC
1210 IF XP<=2 OR XP>=19 OR YP<=2 OR YP>=18 THEN PRINT"<<LIMITE>>"
1220 IF E=0 AND XP=10 AND YP=10 THEN 1240
1230 GOTO 330
1240 CLS
1250 PRINT"VOUS ETES SORTI!"
1260 PRINT"VOTRE SCORE :"SC : END
```



- en permanence, vous y trouverez les MEILLEURS PRIX... venez comparer...

jusqu'au 30 juin 1987, nous offrons à TOUT ACHETEUR :

- la possibilité de gagner UN CHÈQUE CADEAU DE 100 F PAR JOUR et par boutique :

tirez la date du jour par un simple jet de dé à 30 faces et c'est gagné...

- UN CHÈQUE CADEAU DE 100 F LE JOUR DE VOTRE ANNIVERSAIRE

sur présentation d'une pièce d'identité.



40, rue des Écoles
75005 Paris
tél. : 43.26.79.83

15, rue Montalivet
75008 Paris
tél. : 42.65.28.53

13, rue des Remparts d'Ainay
69002 Lyon
tél. : 78.37.75.94

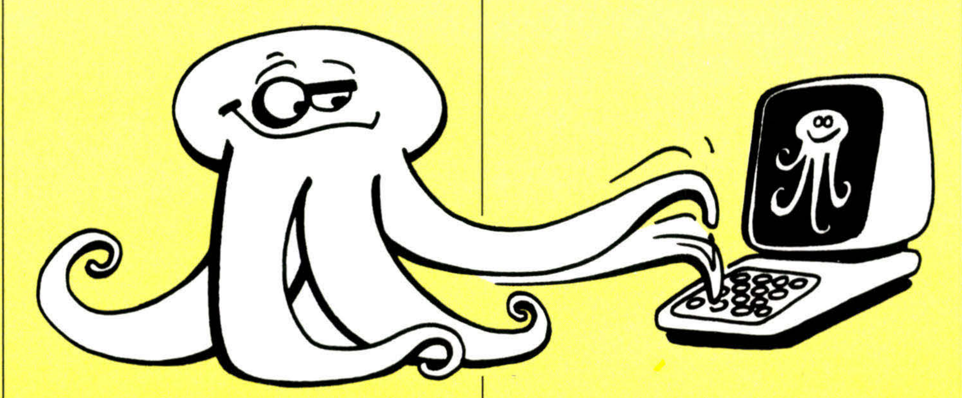


ABSTRAC

Vous êtes seul et, néanmoins, vous voulez jouer à Abstrac, le jeu de David Parlett présenté par François Pingaud à la page 90 ? Rien de plus facile... si vous possédez un ordinateur, le programme sera votre adversaire. Il est en Basic, tourne en mode texte (sans graphisme) et ne consomme que 4,9 Ko de mémoire vive après RUN.

PROGRAMME EN BASIC

```
10 DIM C(24),H(24),O(36),AP(24),G(2
),GC(2,6),GG(11),I(11),U(11),M$(24)
,IP(11),GH(11)
20 FOR I=1 TO 24: READ C(I):READ H(
I):READ M$(I):AP(I)=2:NEXT I
30 CLS:INPUT "Quelle force (1 ou 2)
 ";F
40 INPUT "Tirage machine (m) ou car
tes (c) ";I$
50 IF I$<>"m" AND I$<>"c" AND I$<>"
M" AND I$<>"C" THEN 40
60 IF I$="M" OR I$="m" THEN 140
70 FOR I=1 TO 24
80 INPUT"Carte suivante ";I$
90 FOR J=1 TO 24
100 IF M$(J)=I$ THEN O(I)=J
110 NEXT J
120 NEXT I
130 GOTO 170
140 FOR I=1 TO 24
150 A=1+INT(24*RND(TIME)):IF O(A)>0
 THEN 150
160 O(A)=I:NEXT I
170 CLS:PRINT "Voici le jeu :"
180 GOSUB 1050
190 INPUT"Qui commence : moi(1) ou
vous(0) ";I
200 IF I<>1 AND I<>0 THEN 190
210 IF I=1 THEN 260
220 INPUT "Votre coup : cartes ";I
230 IF N+I>24 THEN PRINT "Il ne res
te pas assez de cartes !":GOTO 220
240 U=0:GOSUB 630
250 IF N=24 THEN 550
260 IF F=1 THEN G2=5000:GOTO 310
270 G1=-5000:FOR M1=1 TO 3
280 AP(O(N+M1))=1: IF N+M1=24 THEN
GOSUB 660:G2=GC:GOTO 460
290 G2=5000:FOR M2=1 TO 3
300 AP(O(N+M1+M2))=0:IF N+M1+M2=24
THEN GOSUB 660:G3=GC:GOTO 400
310 G3=-5000:FOR M3=1 TO 3
320 AP(O(N+M1+M2+M3))=1:IF N+M1+M2+
M3=24 THEN 340
330 FOR L=1 TO 3:AP(O(N+M1+M2+M3+L)
)=0:NEXT L
340 GOSUB 660
350 X=N+M1+M2+M3:GOSUB 1030
360 IF GC>G2 THEN X=N+M1+M2:GOSUB 1
030:GOTO 450
370 IF GC>=G3 THEN G3=GC:J1=M3
380 IF N+M1+M2+M3=24 THEN 400
390 NEXT M3
400 X=N+M1+M2:GOSUB 1030
410 IF F=1 THEN JM=J1:GOTO 510
420 IF G3<G1 THEN X=N+M1:GOSUB 1030
:GOTO 490
430 IF G3<G2 THEN G2=G3
440 IF N+M1+M2=24 THEN 460
450 NEXT M2
460 X=N+M1:GOSUB 1030
470 IF G2>=G1 THEN G1=G2:JM=M1
480 IF N+M1=24 THEN 500
490 NEXT M1
500 X=N:GOSUB 1030
510 I=JM:PRINT "A moi.Je prends ";I
520 U=1:GOSUB 630
530 IF N=24 THEN 550
540 GOTO 220
550 PRINT "Fin de la manche "
560 GOSUB 660
570 PRINT "J'ai ";NB;" cartes : ":A
=1:GOSUB 950
580 PRINT "Vous avez ";NA;" cartes
: ":A=0:GOSUB 950
590 IF GC>0 THEN PRINT "Je gagne de
 ";GC;" pts.":GOTO 620
600 IF GC=0 THEN PRINT "Partie null
e.":GOTO 620
610 PRINT "Vous gagnez de ";-GC;" p
ts."
620 END
630 FOR J=1 TO I:AP(O(N+J))=U:NEXT
J
640 N=N+I
650 RETURN
660 NA=0:NB=0
670 FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 6:GC(I,
J)=0:NEXT J:G(I)=0:NEXT I
680 FOR I=1 TO 24
690 IF AP(I)=1 THEN NB=NB+1
700 IF AP(I)=0 THEN NA=NA+1
710 GC(AP(I),H(I))=GC(AP(I),H(I))+1
720 NEXT I
730 FOR I=1 TO 6:FOR J=0 TO 1
740 IF GC(J,I)=2 THEN G(J)=G(J)+0.1
750 IF GC(J,I)=3 THEN G(J)=G(J)+2
760 IF GC(J,I)=4 THEN G(J)=G(J)+8
770 NEXT J,I
780 FOR I=0 TO 3
790 FOR K=1 TO 4
800 A=AP(6*I+K):J=0
810 J=J+1:IF K+J=7 THEN 830
820 IF AP(6*I+K+J)=A THEN 810
830 IF J=4 THEN G(A)=G(A)+4:GOTO 89
0
840 IF J=5 THEN G(A)=G(A)+6:GOTO 89
0
850 IF J=6 THEN G(A)=G(A)+12:GOTO 8
90
860 IF J=3 THEN G(A)=G(A)+3
870 IF J=2 THEN G(A)=G(A)+0.1
880 NEXT K
890 NEXT I
900 IF N<24 THEN GC=G(1)-G(0):GOTO
940
910 G(0)=INT(G(0)):G(1)=INT(G(1))
920 GA=G(0)*NB:GB=G(1)*NA
930 GC=GB-GA
940 RETURN
950 FOR I=1 TO 24
960 IF AP(I)=A THEN PRINT M$(I);" "
;
970 NEXT I
980 PRINT :PRINT "Soit ";G(A);" pts
"
990 PRINT
1000 RETURN
1010 DATA 1,1,9K,1,2,10K,1,3,VK,1,4
,DK,1,5,RK,1,6,AK,2,1,9T,2,2,10T,2,
3,VT,2,4,DT,2,5,RT,2,6,AT
1020 DATA 3,1,9C,3,2,10C,3,3,VC,3,4
,DC,3,5,RC,3,6,AC,4,1,9P,4,2,10P,4,
3,VP,4,4,DP,4,5,RP,4,6,AP
1030 FOR L=1 TO 3:AP(O(X+L))=2:NEXT
 L
1040 RETURN
1050 PRINT:FOR J=0 TO 2:FOR I=1 TO
8
1060 IF 8*J+I <=N THEN PRINT"    ";:
GOTO 1080
1070 PRINT M$(O(8*J+I));" ";
1080 NEXT I:PRINT:NEXT J
1090 PRINT:RETURN
```



LA HUTTE DES GLACES

LUDOTHEQUE

Le J&S n° 33 est déjà loin puisque plusieurs dizaines de milliers d'années se sont écoulées pour les héros de la guerre du feu. Les peuplades pyromanes se sont éteintes (!). Ce qui compte maintenant, c'est de survivre... et de savoir s'adapter. Votre tribu va devoir prospérer malgré les conditions climatiques défavorables, les grands carnassiers qui trouvent la vie chair et les voisins envahissants.

Nombre de joueurs: 2 ou 3

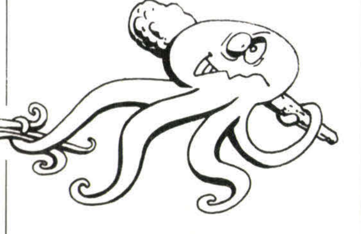
Matériel:

- Deux dés
- Les pions de l'encart, soient:

- trois tribus comprenant chacune onze hommes et trois femmes
- trois carnassiers à la recherche d'une proie
- six bisons (pas très futés)
- huit silex
- huit haches
- six peaux de bisons
- six feux
- un marqueur climat

Mise en place:
Le marqueur climat est posé sur la case départ. Le jeu sera terminé à la fin du tour où il aura atteint la case "Fin de la partie". Chaque joueur choisit une tribu et place dans les huttes de son village quatre hommes et une femme.

Tour de jeu:
Il comprend les phases suivantes:
- avance du marqueur climat d'une case
- mouvements des bisons et des carnassiers
- mouvements des humains
- combats
- copulation
- actions diverses.



Comment gagner?
Un joueur gagne quand il a éliminé toutes les tribus adverses. Si la fin de la partie survient sans qu'aucun joueur n'y soit parvenu, celui qui possède la tribu la plus nombreuse gagne.

Comment éliminer les tribus adverses?
Une tribu dont aucun membre n'occupe de village lorsqu'intervient un tour "pluvieux" est éliminée.
Une tribu qui ne comprend pas de femme pendant trois tours consécutifs s'éteint d'elle-même, et son possesseur est éliminé.

Ordre de jeu:
A trois joueurs, pour le premier tour, le premier joueur est tiré au sort. Celui qui joue en second, commencera au tour suivant, etc.

Les conditions climatiques:
Elles sont déterminées par le marqueur climat qui indique à chaque tour le climat en vigueur. Il existe cinq types de climats:
- chaud
- tempéré
- pluvieux
- froid
- glacial

Le climat a une influence sur toutes les actions du jeu (voir ci-dessous). Lorsque le marqueur climat arrive sur une case "pluvieux", tous les pions "feu" sont retirés.

Limitation: le nombre de pions de chaque type est limité. Les règles ci-dessous ne s'appliquent que tant que les pions correspondants sont disponibles.

Apparition des carnassiers et des bisons:
Lorsque le marqueur arrive sur une case comportant un dessin de bison ou de carnassier, le pion correspondant est utilisé. Le bison est placé sur sa position de départ qui est indiquée sur le plateau et sur la case climat.
Quant au carnassier, il est placé sur la tanière dont le numéro sera déterminé par le jet d'un dé.

Empilement:
A la fin de n'importe quel mouvement, une case ne peut contenir que:
- un bison seul
- un carnassier seul
- un ou deux humains (voir la règle "copulation") avec ce qu'il(s) transporte(nt). Un humain peut transporter, au plus, une peau de bison, une hache et un silex.

Seule exception: les cases villages (triples) dont les huttes peuvent contenir un nombre illimité d'humains.

Mouvements des bisons:
Le dé est jeté pour chaque bison présent sur le plateau. Le bison avance d'une case (1, 2), de deux cases (3, 4, 5) ou de quatre cases (6) suivant le résultat du jet. Il progresse le long de la piste dessinée sur le plateau. Lorsqu'il atteint sa case d'arrivée, il est immédiatement retiré du jeu. Si un humain se trouve sur son chemin, le bison s'arrête sur la case précédente et y reste tant que le passage est occupé.

Mouvements des carnassiers:
Le carnassier se dirige vers l'humain le plus proche (tirage au sort en cas

Pages 73-80 manquantes
(encart "La hutte des glaces")

de choix multiple). Il avance de cinq cases à chaque tour et il est joué par le joueur qui joue avant celui dont un humain est poursuivi par le carnassier.

Mouvements des humains:
Les hommes peuvent se déplacer au maximum de quatre cases à chaque tour, les femmes de trois cases.
Un pion humain ne peut traverser une case occupée par un pion humain, bison ou carnassier.
Si l'humain n'a pas de peau de bison, son déplacement est réduit d'une case par climat froid et de deux cases par climat glacial.
Les cases marécages sont interdites aux humains quand le climat est plu-

peuvent attaquer, ensemble, un même adversaire. Dans ce cas l'attaquant ne jette qu'une fois le dé et additionne les bonus de tous les pions participant à l'attaque. En cas de défaite, seul l'un des pions attaquant est éliminé (choix de l'attaquant); en cas de fuite, tous les pions fuient.

Bonus suivant les adversaires:
Le tableau ci-contre donne les bonus (ou les malus) dont bénéficie l'attaquant suivant son adversaire.

Bonus dû à l'équipement:
Un humain armé d'une hache (pour l'obtention d'une hache, reportez-vous à actions diverses) a un bonus de +1.

Défenseur / Attaquant	homme	femme	bison	carnassier
homme	0	+1	+5	−3
femmme	−1	0	+3	−5
carnassier	+3	+5	+7	0

Exemple: un homme armé d'une hache et une femme attaquent une femme armée d'une hache et située dans un village où il y a du feu.
Bonus attaquants = +1 (homme contre femme) +1 (hache) = +2
Bonus défense = +1 (hache) +2 (feu) + 1 (village) = +4

- Un humain qui a vaincu un bison dans l'étape combat précédente reçoit un pion "peau de bison".
- Lorsque deux humains, situés sur des cases adjacentes ou occupant le même village, possèdent chacun un silex, ils sont en mesure d'allumer un feu.

ENCART

vieux. Tout pion humain présent sur une case marécage alors que le climat devient pluvieux est immédiatement éliminé.

combats:
Un humain peut attaquer tout pion humain ou bison qui lui est adjacent. Il ne peut attaquer qu'un adversaire par tour.
Un carnassier attaque dans le même tour tous les pions humains, bisons et carnassiers qui lui sont adjacents en commençant par les autres carnassiers, puis les humains et enfin les bisons; en cas de choix multiple, le manipulateur du carnassier choisit.
L'ordre des combats est le suivant:
- les attaques des carnassiers
- les attaques des humains du premier joueur
- les attaques des humains du second joueur
- les attaques des humains du troisième joueur.
Lorsque tous les joueurs ont eu la possibilité d'attaquer, on passe à l'étape suivante.
Pour connaître l'issue d'un combat, l'attaquant et le défenseur jettent chacun les deux dés. Il additionnent les bonus (expliqués plus loin) dont il bénéficient. Celui qui a obtenu le résultat le plus élevé l'emporte et le pion vaincu est retiré du jeu. En cas d'égalité, l'attaquant est mis en fuite et doit reculer de deux cases; il choisit lui-même sa case de repli; en cas d'impossibilité, le pion fuyard est éliminé.
Pendant un même tour, un pion humain ne peut attaquer qu'une fois; par contre tous les pions se défendent autant de fois que nécessaire.
Des pions humains d'une même tribu

Dans un combat entre humains, ceux qui disposent de peaux de bisons ont un bonus de +1 en climat froid et de +2 en climat glacial, mais de −1 (malus) en climat chaud.

Un humain qui possède du feu a un bonus de +2 quand il est attaqué par d'autres humains, et ne peut être attaqué par les carnassiers.

Bonus dus au terrain:
Tout pion se trouvant dans un marécage a un malus de −1.

Tout humain qui se trouve dans un village a un bonus de +1 quand il est attaqué.



Attaque des villages:
Le village est considéré comme une seule case. En cas d'attaque, le défenseur choisit les pions qui vont participer au combat et additionne leurs bonus. En cas de défaite, ils sont tous éliminés, mais leur équipement reste au village (à partager entre les pions amis restants).

Rappel: les bonus dus aux adversaires ne servent qu'aux attaquants.

Copulation
Il se passe quoi? Cette règle s'applique quand le climat est chaud ou tempéré et qu'un pion homme et un pion femme restent empilés pendant un tour complet, sans changer de case (on n'ose dire sans bouger) et sans être attaqués.

Lors de l'étape "copulation" qui suit l'étape de mouvement où ils n'ont pas bougé et l'étape de combat où ils n'ont pas été attaqués, le joueur possesseur du pion homme jette les deux dés. Si le résultat est supérieur à 6, la tribu de l'homme s'agrandit: le joueur concerné place sur l'une des cases adjacentes un pion femme (sur un résultat de 10, 11 ou 12) ou un pion homme (7, 8 ou 9). Par climat chaud, on ajoute 1 au dé (avec 13, le descendant est une femme).

Actions diverses:
Pendant cette étape les pions humains ont la possibilité d'effectuer un certain nombre d'actions:

- Un humain qui se trouve sur une case "Tas de silex" peut s'emparer d'un pion "silex".

- Un humain qui possède un silex et qui n'a pas été attaqué dans ce tour peut construire une hache. Le pion silex est échangé contre un pion hache.

- Un humain qui a vaincu un autre humain dans l'étape combat précédente s'empare de tout ce que celui-ci portait.

Le joueur concerné jette un dé, et s'il fait plus de 2, le feu s'allume. L'un des humains échange son pion silex contre un pion feu qu'il place sur sa case ou sur l'une des six cases adjacentes.
Le feu n'est pas transportable.
- Un humain occupant une case avec un feu peut l'éteindre. Le pion "feu" est enlevé du plateau.
- Tout pion humain hors d'un village sans peau de bison et situé à plus de trois cases d'un feu (climat froid) ou à plus de six cases d'un feu (climat glacial), est éliminé.

Quelques conseils:
- S'il y a plus d'un carnassier à vos trousses, cherchez à les faire s'entre-dévorer.
- Un carnassier peut être d'un grand secours une fois attiré chez vos adversaires.
- Ne jouez pas au jour le jour et prévoyez vos tactiques en fonction des climats à venir.
- Si vous n'avez plus de village et si votre tribu est trop faible pour en attaquer un, il ne vous reste plus qu'à envoyer un pion femme rendre visite à une tribu adverse mais accueillante.
N'oubliez pas que si une tribu est éliminée dès qu'elle n'a plus de représentant dans un village, elle peut également l'être par manque de femme. L'un de vos adversaires démuni de cette précieuse denrée aura bien besoin des vôtres pour tenter de faire naître des éléments féminins.

LUDOQUIZ

1 Dans une partie de dames, les pions doivent être disposés:

a. sur les cases claires
b. sur les cases foncées
c. au choix des joueurs

2 Dans le jeu "Puissance 4", combien faut-il aligner de pions pour gagner?

a. 3
b. 4
c. 5

3 Au tarot, le cavalier accompagné d'une basse carte est compté pour:

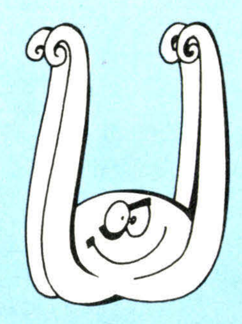
a. 2 points
b. 3 points
c. 4 points

4 Le barbu, dans le jeu de cartes du même nom, est:

a. le roi de pique
b. le roi de carreau
c. le roi de cœur

5 Le nombre de U dans un jeu de Scrabble est:

a. 4
b. 5
c. 6



6 Le nom de la dame de carreau est:

a. Rachel
b. Pallas
c. Argine

7 La Scopa se joue avec:

a. 32 cartes
b. 40 cartes
c. 52 cartes

8 Le Black-Jack est aussi appelé:

a. chemin de fer
b. punto banco
c. vingt et un

9 Au Monopoly, l'avenue de Breteuil vaut:

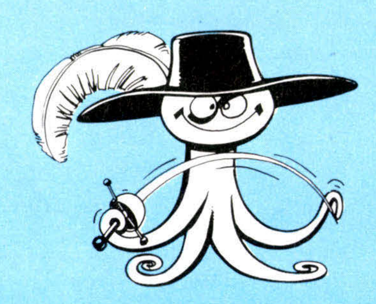
a. 30 000 F
b. 32 000 F
c. 35 000 F

10 Paul Chemla est un champion de:

a. Scrabble
b. Bridge
c. Dames

11 Au Jarnac, le "Coup de jarnac" consiste à:

a. jouer un mot qu'on ne peut rallonger
b. jouer un mot faux
c. prendre un mot à l'adversaire



12 Au 421, faire 421 rapporte:

a. 6 fiches
b. 8 fiches
c. 10 fiches

13 Le "Gasp" est un jeu:

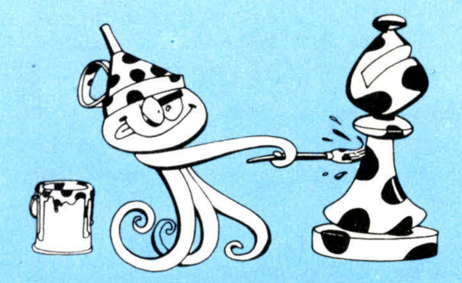
a. sur minitel
b. de cartes
c. de pions

14 Au rami, une tierce sans joker est appelée:

a. tierce franche
b. tierce simple
c. tierce pure

15 De 1948 à 1957, le champion du monde d'échecs était:

a. Smyslov
b. Tal
c. Botvinnik



16 Le jeu de Marienbad se joue avec:

a. 16 allumettes
b. 24 allumettes
c. 25 allumettes

17 "Diplomacy" se déroule sur une carte:

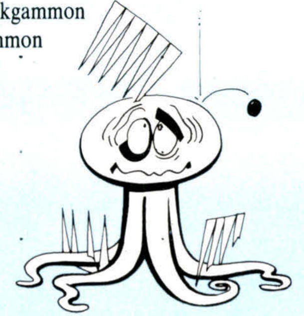
a. de l'Europe en 1815
b. de l'Europe en 1900
c. du monde en 1914

18 A la belote, le total des points réalisés par les deux équipes sur un coup à l'atout (sans capot ni annonces) est de:

a. 152 points
b. 158 points
c. 162 points

19 La perte d'une partie triple au backgammon s'appelle:

a. beaver
b. backgammon
c. gammon



20 Au Scrabble en partie libre, on peut, quand vient son tour, changer:

a. une ou toutes ses lettres
b. une, deux ou toutes ses lettres
c. autant de lettres qu'on veut

21 Au go, une pierre qui n'a plus qu'une liberté est en:

a. Sente
b. Joseki
c. Atari

22 Au bridge, la convention servant à déceler une éventuelle majeure quatrième chez l'ouvreur d'un sans-atout s'appelle:

a. Stayman
b. Blackwood
c. Drury

23 Aux échecs, on appelle le début: 1. e4, Cf6:

a. défense Alekhine
b. défense slave
c. défense hollandaise

24 Le Tic Tac Toe, version américaine du morpion, se joue sur:

a. 9 cases
b. 16 cases
c. 25 cases

25 A Othello, un pion gênant pour son propre joueur, du fait des retournements potentiels qu'il influence, est appelé:

a. vicieux
b. traître
c. poison

26 Au Pente, pour gagner, il faut:

a. aligner 5 pions
b. prendre 10 pions à l'adversaire
c. l'un ou l'autre.

27 Au poker à 52 cartes, qu'appelle-t-on "quinte américaine"?

a. R A 2 3 4
b. A 2 3 4 5
c. 7 8 9 10 A

28 Le premier championnat de France d'échecs eut lieu en:

a. 1882
b. 1910
c. 1923

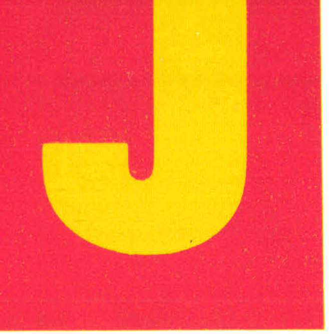
29 Au craps, si un joueur fait 7 au premier lancer:

a. il a perdu
b. il a gagné
c. il a le droit de rejouer

30 La Fédération Mondiale du Jeu de Dames fut créée en:

a. 1923
b. 1947
c. 1968

Solutions page 116



OUEZ, & REJOUEZ

N° 30 Offrir des jeux : quel cadeau pour qui? Micro : l'incrustation mode d'emploi. **Le siège d'Aliciane,** 2 joueurs, wargame.

N° 31 NOUVELLE FORMULE. Jouez avec les robots. Les vrais Donjons. Les nouveaux jeux-micro. **Hyper-shopping,** 2, 3 ou 4 joueurs.

N° 32 Championnat du monde d'échecs : le dossier du match tronqué. Donjons et micros. La loi et le jeu. **La Vallée des Brumes,** 1 à 10 joueurs, jeu de rôle.

N° 33 Jouez avec les photos. Jouez avec des programmes de gestion. **Au feu les dinosaures!** 2 à 4 joueurs, stratégique.

N° 34 Plein jeu sur l'été. Organisez un rallye - Jeu de rôle. **Succession,** 2 à 4 joueurs. Jeu d'alliances.

N° 35 Les jeux sur minitel. Les meilleurs logiciels d'échecs au banc d'essai. **Les sales mômes,** 2 à 4 joueurs. Jeu de parcours.

N° 36 Le guide de tous les jeux. Karpov-Kasparov : toutes les parties du match. **Europaia 2012,** 2 à 6 joueurs. Jeu d'alliances.

N° 37 Les jeux de blocages. Les jeux vidéo de demain. **Quartiers chauds,** 2 à 4 joueurs.

N° 38 N'ayez plus peur des jeux de rôle. Les meilleurs jeux sur micro. **Le spectre maudit.** Jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

N° 39 Une aventure géante : 10 pages de labyrinthes d'enfer. **Main basse sur la ville,** simulation, 2 à 4 joueurs.

N° 40 A quoi jouent nos hommes politiques ? Mega : un scénario inédit. **Mimicry,** 2 à 4 joueurs, simulation.

N° 41 Faut-il brûler Trivial Pursuit ? Les super jeux micro de demain. **Arènes.** Jeu de plateau, 2 à 6 joueurs.

N° 42 Noël 86 : Le Guide de tous les jeux. **Rève de donjon.** Wargame, 1 à 4 joueurs.

N° 43 Jeux grandeur nature. Des vrais jeux diplomatiques. **Putsch au Panador.** Jeu diplomatique 2 à 6 joueurs.

N° 44 Les monstres mécaniques. Jouez à l'école. **Urba,** la dernière cité. Jeu de plateau, 2 à 4 joueurs.

Dans tous les numéros de JEUX & STRATEGIE, retrouvez un grand jeu complet en encart, Jeux & casse-tête, J & S Micro et tous les grands classiques comme les échecs, le bridge ou le go.

JEUX & MICROS, un N° hors série de J & S. 250 logiciels au banc d'essai : **30 F.**

MEGA, un grand jeu de rôle signé J & S et prêt à jouer . **MEGA 1 : 25 F, MEGA 2 : 30 F**

COFFRET COLLECTION : les 6 numéros de l'année dans leur coffret : **120 F.** -
Années disponibles : 86, 85, 84, 83, 82.

Les anciens numéros de JEUX & STRATEGIE sont également disponibles à l'unité, au prix de **22 F.**
COFFRET, reliure pour classer 6 numéros : **55 F.**



BON DE COMMANDE

A retourner paiement joint à EXCELSIOR PUBLICATIONS 5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

- **Numéros de Jeux & Stratégie** ....

Soit.............. numéros à **22 F** l'un franco (étranger 28 F)

- Hors Série "MEGA" : .... à **25 F** franco (étranger 30 F).
- Coffret reliure .... à **55 F** franco (étranger 60 F) nouveau format.
- Coffret reliure .... à **48 F** franco (étranger 55 F) **(Ancien format).**
- Coffret complet année ☐ 85, ☐ 84, ☐ 83, ☐ 82 à **120 F** l'un franco (étranger 140 F).

Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED.

Etranger chèque compensable à Paris ou mandat international.

NOMBRES CROISES

Solutions page 116

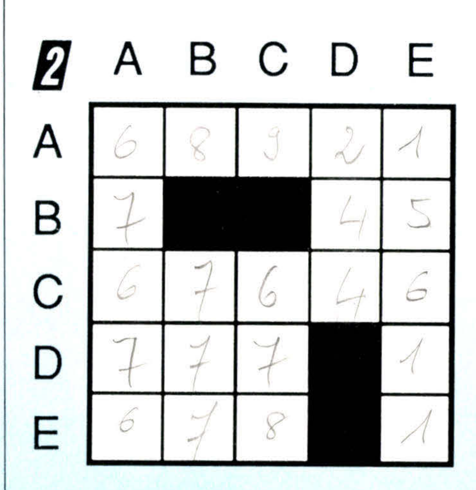
	A	B	C	D	E
A	3	4	5	6	7
B	■	9	9	9	■
C	7	■	1	1	2
D	1	2	1	■	2
E	7	3	5	5	5

1

Horizontalement: A. Les chiffres de ce nombre - de gauche à droite - sont consécutifs.- **B.** Les trois chiffres de ce nombre sont les mêmes, et ce sont des carrés parfaits.- **C.** Un multiple de 28.- **D.** C'est un multiple de 11.- **E.** Le produit de ses chiffres est 2625.

Verticalement: A. Le produit de ses chiffres est 49.- **B.** Un carré parfait. La somme de ses chiffres est 5, leur produit est 6.- **C.** Le produit de ses chiffres est 225.- **D.** Un nombre premier.- **E.** Un carré parfait.

2

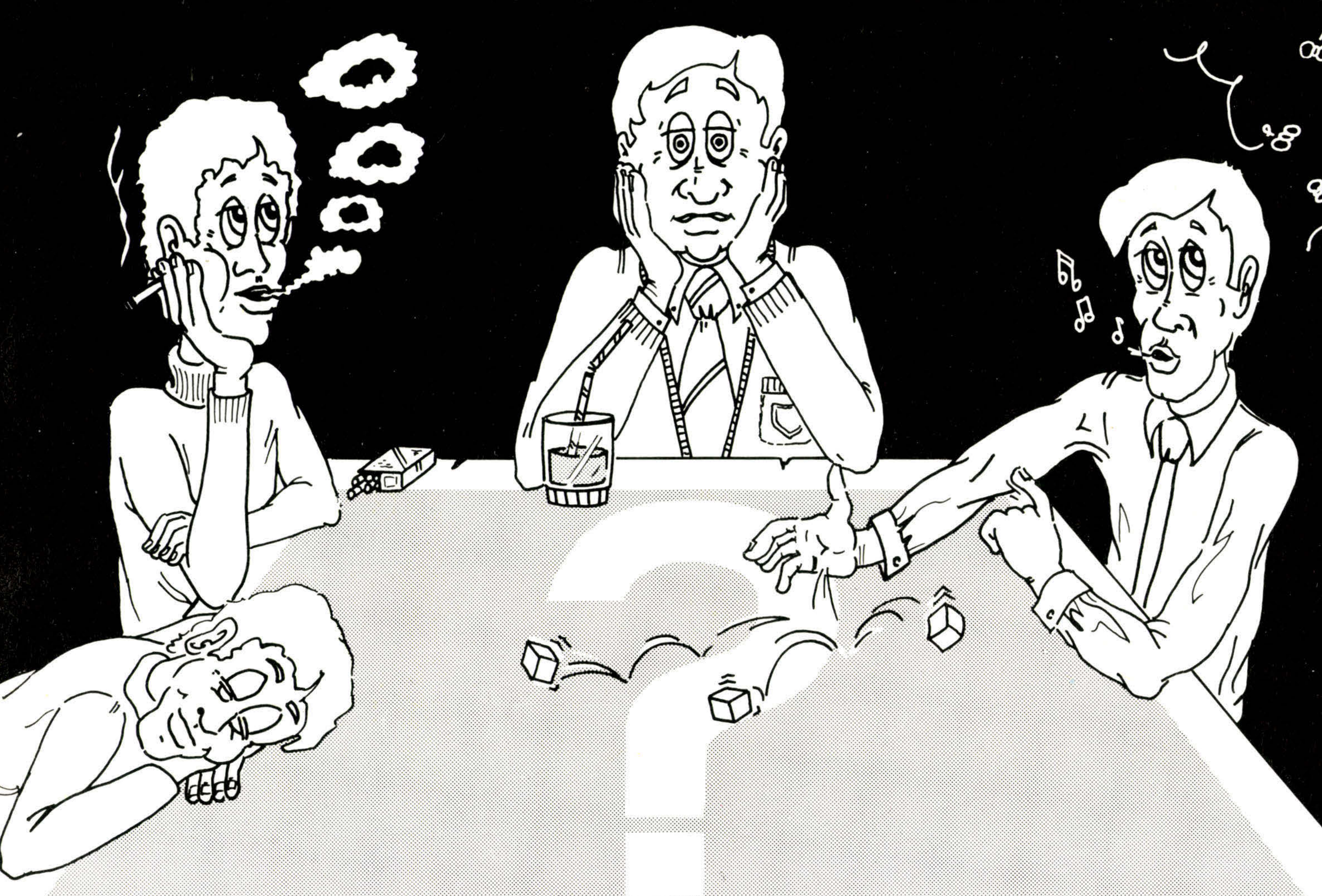


	A	B	C	D	E
A	6	8	9	2	1
B	7	■	■	4	5
C	6	7	6	4	6
D	7	7	7	■	1
E	6	7	8	■	1

Horizontalement: A. Un cube parfait.- **B.** Un multiple de 15.- **C.** Une permutation de 46 667.- **D.** Ses trois chiffres sont les mêmes.- **E.** Ses trois chiffres, de gauche à droite, sont consécutifs.

Verticalement: A. Ce nombre est un palindrome (il se lit de la même manière de gauche à droite et de droite à gauche).- **B.** Le produit de ses chiffres est 343.- **C.** Il se divise par 113.- **D.** Le chiffre des unités et celui des dizaines sont les mêmes, la somme de tous ses chiffres est 10.- **E.** Le produit des chiffres est 30.

STRESSÉ ?
MOROSE ?
A COURT D'IDÉES ?



CONSULTEZ VITE UN SPÉCIALISTE !

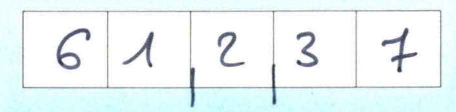
LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET RÉFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. 93.87.19.70 — 06600 ANTIBES : LE DAMIER 69, Boulevard Wilson Tél. 93.61.69.29 — 13001 MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune-Anacharsis Tél. 91.54.02.14 — 16000 ANGOULEME : FARANDOLE place de l'Eperon Tél. 45.95.47.25 — 21000 DIJON : L'ILE AUX TRESORS rue de la Poste Tél. 80.30.51.17 — 26000 VALENCE : MOI-JEUX 39, rue Bouffier Tél. 75.43.49.02 — 30000 NIMES : LA VOUIVRE 7, rue des Marchands Tél. 66.76.20.04 — 31400 TOULOUSE : JEUX DU MONDE 14-16, rue Fonvielle Tél. 61.23.73.88 — 33000 BORDEAUX : JOKER D'AS 7, rue Maucoudinat Tél. 56.52.33.46 — 34000 MONTPELLIER : POMME DE REINETTE 33, rue de l'Aiguillerie Tél. 67.60.52.78 — 37000 TOURS : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. 47.66.60.36 — 38000 GRENOBLE : AU DAMIER 25 bis, cours Berriat Tél. 76.87.93.81 — 42000 SAINT-ETIENNE : CACHE-CACHE 23, avenue de la Libération Tél. 77.32.46.25 — 44000 NANTES : MULTILUD 14, rue Jean-Jacques Rousseau Tél. 40.73.00.25 — 45000 ORLEANS : EURÉKA Galerie du Châtelet Tél. 38.53.23.62 — 49000 ANGERS : ÉVASION : 74, rue Baudrière Tél. 41.86.08.07 — 54000 NANCY : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. 83.40.07.44 — 56100 LORIENT : LOISIRS 2000 25, rue des Fontaines Tél. 97.64.36.22 — 57000 METZ : EXCALIBUR 34, rue du Pont-des-Morts Tél. 87.33.19.51 — 59000 LILLE : MIMICRY 43, rue d'Amiens Tél. 20.54.01.80 — 62000 ARRAS : DREAM LAND 10, rue Beaudimont Tél. en cours — 63000 CLERMONT-FERRAND : LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin Tél. 73.93.44.55 — 64100 BAYONNE : FALINE JOUETS 11, rue Jacques-Laffite Tél. 59.59.03.86 — 66000 PERPIGNAN : HOBBY GAMES 29, Galerie Rive Gauche Tél. 68.51.83.00 — 67000 STRASBOURG : PHILIBERT 12, rue de la Grange Tél. 88.32.65.35 — 69002 LYON : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts-d'Ainay Tél. 78.37.75.94 — 74000 ANNECY : NEURONES rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac Tél. 50.51.58.70 — 74100 ANNEMASSE : LES GALERIES ANNEMASSIENNES 12, rue de la Gare Tél. 50.92.53.17 — 75005 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Gauche 40, rue des Ecoles Tél. (1) 43.26.79.83 — 75008 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Droite 15, rue Montalivet Tél. (1) 42.65.28.53 — 76000 ROUEN : ECHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. 35.71.04.72 — 76100 ROUEN : ECHEC ET MAT 115, rue Saint-Sever Tél. 35.73.38.88 — 76600 LE HAVRE : AU CLERC DE DUNE 92, rue du Docteur-Vigne Tél. 35.41.71.91 — 78140 VELIZY VILLACOUBLAY : FEERICS Centre commercial Art de Vivre Tél. 39.56.65.79 — 79000 NIORT : LE PETIT POUCET 13, rue Ricard Tél. 49.24.19.16 — 83000 TOULON : LE MANILLON 5, rue Pierre-Corneille Tél. 94.62.14.45 — 84000 AVIGNON : L'EAU VIVE 32, rue Bonneterie Tél. 90.82.58.10 — 86000 POITIERS : LE MAGICIEN RIEUR 5, rue du Chaudron-d'Or Tél. 49.88.13.92 — 94210 LA VARENNE-SAINT-HILAIRE : L'ÉCLECTIQUE Galerie Saint-Hilaire 93, avenue du Bac Tél. (1) 42.83.52.23 — 1201 GENÈVE (SUISSE) : AU VIEUX PARIS 1, rue de la Servette Tél. 41.22.34.25.76



UN NOMBRE ET DES NOMBRES

Trois nombres premiers ont pour somme 100. Juxtaposés, ils forment un nombre de cinq chiffres tous différents, multiple de 11. Quel est ce nombre?



UN NOMBRE ET UN FRUIT

De gauche à droite: dans les deux premières cases, placez un nombre écrit avec deux chiffres romains et dans les deux dernières cases, placez les deux premières lettres de ce nombre écrit en lettres.
Si vous choisissez bien votre nombre, vous pourrez lire, en retournant la revue, le nom d'un fruit. Quel est ce fruit?



UN NOMBRE ET UNE VILLE

Il s'agit ici de trouver un nombre de cinq chiffres tous différents sachant que:

- si on déduit ce nombre de son inverse (c'est-à-dire du nombre obtenu en inversant l'ordre des chiffres), on obtient un cube parfait;

- si on écrit ce nombre sur une calculette et si on retourne celle-ci, on peut lire le nom d'une ville française.

Quelle est cette ville?



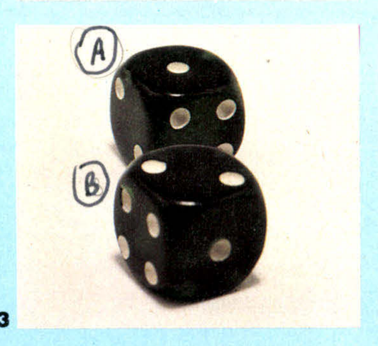


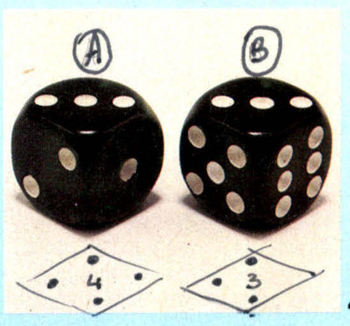
LA FACE CACHEE DES DES

Il y a quelque temps, nous avons acheté deux beaux dés. Nous avons pris quatre photos de ces deux dés. Voici ces quatre photos. Le problème? Il est simple. Quel est le total des points figurant sur les deux faces tournées contre la table sur la photo n° 4?

1


2


3


4


LES POULES DU COUVENT COUVENT

Cet exemple est souvent choisi par les linguistes pour illustrer ce qu'ils appellent des homographes, autrement dit des mots qui ont la même orthographe, mais qui se prononcent différemment. Cet exemple n'est pas le seul. Il en existe bien d'autres dans notre langue.
On peut compléter chacune des phrases qui suivent, par deux homographes. Saurez-vous les retrouver?

1. A l'...... du bois, voilà où .... ma maison.

2. Après tous les verres qu'il a ...., il vaut mieux qu'il prenne le ......

3. L'enquête révéla que c'était le ...... de la boulangère qui avait volé les .... de l'électricien.

4. Je ...... ma tante, près de la quincaillerie où j'achète mes ....

5. Le braconnier posa un .... près des deux ...... dans la plaine.

6. Nous avions .... un billet qui donnait droit à .... le˜ spectacles.

7. Après examen approfondi des candidatures, nous ...... surtout que les postulants avaient très peu de ...... du travail qui les attendait.

8. Si tu .... encore un ...., tu as de bonnes chances de gagner.

9. Si vous .... votre véhicule de cette façon, vous n'arriverez jamais à ....

10. Les Durand nous .... à leur soirée; il ...... de leur apporter un cadeau!

11. Je ne suis pas .... de ce que me .... ces petits chenapans.

Solutions page 116

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUX MATHEMATIQUES ET LOGIQUES

Dernière ligne droite avant la finale pour le premier championnat de France des jeux mathématiques et logiques, organisé avec l'aide de *Jeux & Stratégie, Science & Vie, France Culture,* et *Hatier*. Les demi-finales se sont déroulées le samedi 4 avril dans vingt-six centres couvrant toute la France, qualifiant un peu plus de cent rescapés pour la finale de Parthenay. Vous trouverez après les échos du championnat les problèmes posés en demi-finale.

On peut déjà faire un premier bilan sur un championnat qui a, sans nul doute, dépassé les espérances de ses organisateurs. Qu'on en juge : plus de trente mille personnes ont, individuellement ou collectivement, adressé une réponse aux éliminatoires, ce qui laisse penser que le triple au moins a cherché à résoudre les problèmes. Mille six cents "joueurs" ont accédé aux demi-finales, ce qui représentait pour certains, outre la performance sportive, un effort de volonté remarquable. En effet, le centre de demi-finale était quelquefois éloigné de deux cents kilomètres du domicile du concurrent !

HIT PARADE DES REGIONS

Au classement par régions, le Nord a nettement remporté la palme de la densité de participants, devançant de peu l'Est. La région parisienne était aussi très bien représentée. En revanche, au sud de la Loire, la pétanque semble très nettement préférée aux jeux mathématiques.
Même classement, à peu de choses près, pour ce qui est de la motivation des établissements et des professeurs. Alors que l'organisation du championnat croulait sous les propositions de centres de demi-finales dans le département du Nord, et se désolait de devoir décliner les offres, il a fallu attendre la dernière minute pour trouver des volontaires qui assurent à Bordeaux et Toulouse la surveillance des demi-finales, tant le sacro-saint week-end semblait inviolable. Et c'est la société toulousaine "Langages Informatiques" qui a fourni le personnel d'encadrement.

Mais, à l'analyse, cette situation ne semble due qu'à une plus grande difficulté de pénétration de l'information dans ces régions, et on peut espérer que le championnat 88 y rencontrera un écho beaucoup plus important.

LA FFJM

L'information avait, elle, très bien circulé en région parisienne, au point que la quasi-totalité des nombreux visiteurs du stand de la Fédération Française de jeux mathématiques (FFJM) au Salon national des Jeux de Réflexion a déclaré être parfaitement informée du championnat. *Jeux & Stratégie* n'est probablement pas étranger à ce phénomène !

Si vous êtes professeur, vous pouvez adhérer directement à la FFJM en envoyant votre cotisation (25 F pour 1987) à l'adresse de cette fédération, 7 square Villarets de Joyeuse 75017 PARIS. Dans le cas contraire, vous pouvez adhérer au "Club du Championnat", une des associations composant la FFJM, même adresse et même cotisation.

L'un des avantages d'une telle adhésion sera de pouvoir recevoir dès le lendemain de la finale, en juillet, les deux tomes des annales (corrigées) du championnat. C'est deux mois d'avance sur la sortie en librairie. Ces annales, petits livres de 64 pages édités par Hatier, seront vendues aux alentours de 30 F le fascicule. La première partie de chaque tome contiendra les problèmes d'entraînement au championnat diffusés par l'intermédiaire de *Jeux & Stratégie, Science & Vie*, et France Culture dans l'émission "Epreuve par Neuf" le samedi à 14 heures. La deuxième partie sera consacrée aux problèmes effectivement posés dans le championnat, jusques et y compris ceux de la finale de Parthenay dont les protagonistes pourront ainsi consulter les solutions en sortant des épreuves.

TIREZ LES PREMIERS... A BLANC

A propos de solution : la solution donnée dans le précédent numéro de *Jeux & Stratégie* au problème d'éliminatoires intitulé "Tirez les premiers" était fausse ! Pour gagner, il ne fallait pas laisser son adversaire commencer, mais bel et bien commencer en jouant 3. Une erreur qui n'a pas eu de conséquence néfaste, puisqu'elle a été découverte avant que ne soit fini le dépouillement des éliminatoires. Comme quoi même les solutions données par les auteurs de problèmes doivent être vérifiées!
Autre erreur, mais de frappe cette fois. Pour la solution du problème "Fidélité", il fallait lire 20 mai et non 20 avril.

CONCOURS DE PROBLEMES

C'est d'ailleurs à cette conclusion que sont arrivés les membres du jury du "concours des plus beaux problèmes" qui reçoivent souvent des énoncés intéressants mais ... faux. Que cela ne vous décourage pas de continuer à envoyer vos propositions. Vous avez jusqu'au 31 décembre pour participer au concours 87. Et dès le 1er janvier, vous pouvez tenter de convaincre le jury du concours 88. Autant dire que le concours des plus beaux problèmes n'en finit pas. Alors rappelons l'adresse : CEDEX 1022, 75810 PARIS BRUNE, en précisant sur l'enveloppe "Concours de Problèmes". Certains des problèmes des demi-finales sont issus de ce concours et font déjà gagner à leur auteur la somme de 250 F. Ainsi, M. Ladame, de La Seyne-sur- Mer, est-il l'un des premiers gagnants.

OPEN DE PARTHENAY: VOUS POUVEZ VOUS INSCRIRE

Vous le savez déjà : la finale du championnat de France des jeux mathématiques et logiques se déroulera à Parthenay, dans le cadre du festival ludique, les 10 et 11 juillet prochains. Au programme 12 problèmes pour un titre, et de nombreux lots : ordinateurs, Encyclopaedia Universalis, séjours de vacances, bibliothèques Hatier, jeux de société, etc. Tout ceci pour les heureux qualifiés, qui seront par ailleurs accueillis et hébergés par la ville de Parthenay.
Mais pour les autres ? Eh bien, qualifiés ou non, vous pourrez, si vous le désirez, en découdre avec les mêmes problèmes que les finalistes, et en même temps, lors de l'open de jeux mathématiques de Parthenay. Ce sera plus qu'une consolation puisque de nombreux prix seront également en jeu. Pour vous renseigner ou vous inscrire (100 F de droits d'entrée), téléphonez à la municipalité de Parthenay, 49 94 03 77 postes 508 ou 509. Les adhérents à la FFJM recevront automatiquement les informations.

PROBLEMES DE DEMI-FINALES: PLUS FACILES

Les demi-finales plus faciles que les éliminatoires ? C'était en effet le vœu des organisateurs, car il faut reconnaître que les conditions ne sont pas comparables ! Un temps limité à trois heures, et aucune aide, c'est autrement plus contraignant que la possibilité de laisser mûrir sa réflexion des jours durant, ou de téléphoner aux copains en cas de panne ! Sans compter celle de faire tourner l'ordinateur de service. Car, naturellement, calculettes ou documents étaient interdits.

Alors, testez votre agilité mentale. Vous seriez-vous qualifié pour la finale ? Chaque problème est affecté d'un coefficient. Les concurrents étaient jugés :

1er Sur le nombre de bonnes réponses
2e A égalité, sur le total des coefficients
3e A égalité, sur le temps.

Solutions page 117

1. AUTOREFERENCE

(coefficient 2)

Complétez le cadre ci-dessous avec des chiffres de façon à rendre vraies les phrases qui s'y trouvent.

Dans ce cadre, il y a .... fois le chiffre 1
Dans ce cadre, il y a .... fois le chiffre 2
Dans ce cadre, il y a .... fois le chiffre 3
Dans ce cadre, il y a .... fois le chiffre 4

2. EXERCICE DE MARCHE

(coefficient 1)

Des marcheurs effectuent en deux heures un trajet comportant une section en plat, puis une côte, et le retour par le même chemin (descente puis plat). Leur vitesse est de 4 km/h en terrain plat, 3 km/h en côte, 6 km/h en descente. Quelle est la distance totale parcourue par les marcheurs?

mètres

3. DOUBLE PRODUIT

(coefficient 5)

Trouvez les nombres, entiers positifs non nuls inférieurs à 1987, qui soient égaux au double du produit de leurs chiffres (numération décimale).

4. GENEALOGIE

(coefficient 4)

L'ancêtre Louis a vécu dans notre ère. L'année de sa naissance et celle de sa mort (ce n'est pas la même) sont formées des mêmes chiffres, dont la somme est le siècle de sa mort, et le produit l'âge qu'il avait à sa mort.

En quelle année Louis a-t-il pu naître?

5. PERDU DANS LA FORET

(coefficient 3)

Une forêt en forme de rectangle est délimitée par les quatre villes qui en constituent les sommets consécutifs: Aubépin, Boulau, Chenne et Daobab. Pierre, perdu dans la forêt, ignore qu'il est à 4 km d'Aubépin, à 7 km de Boulau, à 6 km de Chenne.
Mais à quelle distance est-il de Daobab?
On arrondira au mètre le plus proche.

mètres

6. LES TRIANGLES

(coefficient 6)

Combien existe-t-il de triangles dont chaque côté est un entier, et dont le périmètre est égal à 1987?
Attention: deux triangles sont considérés comme égaux dès lors que leurs trois dimensions sont identiques, quel que soit l'ordre de ces dimensions

LISTE DES VAINQUEURS

Voici la liste des vainqueurs par centre des demi-finales, dans l'ordre suivant: Open, Lycée, Collège.

- Paris: salon des jeux de réflexion
NERMEL Pascal, MAILLET Jacques, JACOBELLI Christophe.
- Paris: lycée Louis-Le-Grand
CELIER Philippe, RENAUD Jean, BEBOT Philippe.
- Paris: lycée Turgot
AVAZERI Eric, BRAULT Stéphane, ROJARE Eric.
- Toulouse: université P.-Sabatier
LITAISE Dominique, SAKDAVONG Jean-Christophe, CHABERT François.
- Cholet: collège Colbert
MENIERE William, DAVIET Pascal, PATRON Yves.
- Nîmes: collège Diderot
NOUGUIER Bernard, OUDIGUIER Jean-Marc, PASCAL Pierre.
- Beuzeville: collège J.-Brel
MOREAU Lionel, COLIN Antoine, PRENTOUT Samuel.
- Garges-Lès-Gonesse: collège P.-Eluard
DE LA FOUCHARDIERE Jacques, CALVET Régis, VICTOR Antoine.
- Nice: Lycée D'Estienne d'Orves
GROFFE Jean-François, NOTEBAERT Nicolas, DACUNHA Eric.
- Seyssinet Pariset (Grenoble): lycée
BLANCHARD Jacques, LANGE Frédéric, DEHNET Eric.
- Clermont-Ferrand: collège privé Massillon
BOUE Philippe (open), GARNIER Philippe (collège).

- Charleville: lycée Chanzy
LARUE Christian, FAYARD Christophe, RORIVE Fabien.
- Bois-Colombes: lycée-collège Albert-Camus
ARBOGAST Claude, MAZENC Raphaelle, DUFLO Esther.
- Fresnes: collège Charcot
LEMAIRE Bertrand, ELOY Mathieu, NEVES Christophe.
- Dijon: université de Bourgogne
PHILIPPE Jérôme, COATANLEM Yann, MACHAC Samuel.
- Nancy: lycée Frédéric-Chopin
LACOUR Marc, SIMON Johan, GAILLARD Carole.
- L'Aigle: lycée Napoléon
PAICHARD Serge, LE DANOIS Jean-François, VINSOT Frédéric.
- Amiens: lycée Thuillier
POETTE Didier, CHOPIN Laurent, ALBERICI.
- Rennes: lycée Chateaubriand
BRUNEAU Christian, COQUILLARD Fabrice, DELPONT Elvire.
- Faches Thumesnil (Lille): CES J.-Mermoz
BEGUIN Gérard, DUQUENOY P., LEMAIRE Christophe.
- Yvetot: collège Bobée
ETHOIN Patrick, GIESBERGEN Sébastien, BOUCHIRED Steven.
- Bordeaux: faculté de sciences économiques
TIREAU Jean-Marie, SUCHET Bruno, LAFONT Emmanuelle.
- Strasbourg: faculté
KAHN Jean-François, GIANELLA Hervé, REIMBERGER Isabelle.
- Blois: lycée Dessaignes
DARDENNE Henri, LEGUY Christophe, PERRAULT Sophie.
- Lyon: université Claude-Bernard
RICHET Bernard, MALACCHINA Alain, ROUX Patrice.
- Brunoy: CES PASTEUR
LEBOZEC Didier, DEL BIANCO Samuel, PONGE Raphaël.

PRENEZ...

... mais pas n'importe quoi! La qualité vaut souvent mieux que la quantité! L'idéal étant bien entendu d'associer les deux. C'est exactement ce que vous devrez faire ici. Dans ces jeux, il faudra prendre le plus possible tout en choisissant vos captures au mieux de vos intérêts. Ce n'est pas toujours facile!

Les jeux dont la prise de pièces est le ressort principal sont en grande majorité des jeux d'élimination. Soit d'une pièce particulière comme aux échecs, soit de toutes comme aux dames. Mais on trouve également nombre de jeux où, à l'inverse, il s'agit d'accumuler le plus possible de pièces prises à l'adversaire.

Parmi ces derniers on trouve les waris et solos africains, avec le célèbre Awélé, qui forment une famille particulière, mais aussi un ensemble de jeux où les pièces prises ont une valeur variable suivant leur quantité, leur qualité, ou la combinaison des deux.

On trouve, ou on a trouvé, quelques jeux de ce type dans le commerce, comme Drakkar, Take Five ou Sacramento.

Plusieurs autres exemples sont présentés ici. Leur variété vient à la fois du principe qui régit la prise et du mode de calcul des points. Ces jeux sont essentiellement tactiques et demandent une certaine adresse au calcul mental, d'autant que le coup d'un joueur détermine directement les choix offerts à son adversaire au coup suivant. Il faut en permanence mettre en balance le gain immédiat de pièces et l'ouverture de nouvelles possibilités à l'adversaire.

ABSTRAC

(Création David Parlett)

Joueurs: 2

Matériel: 24 cartes, soit les As, Rois, Dames, Valets, Dix et Neuf de chaque couleur.

Objectif: former des combinaisons

Préparation: les cartes sont battues, puis étalées, face visible, sur la table, en une suite continue. Les cartes doivent se recouvrir partiellement, mais rester toutes bien visibles.

Marche du jeu: chaque joueur prend à son tour une, deux ou trois cartes, à son choix, à partir de l'extrémité "libre" de la suite (carte non recouverte).

Manche: la manche s'achève lorsque toutes les cartes ont été prises.

Score: les joueurs étalent les cartes qu'ils ont prises et marquent d'abord des points en fonction des combinaisons qu'ils peuvent former avec, selon le barème:

Séquence de cartes d'une même couleur dont les hauteurs se suivent :

Séquence de 3 cartes = 3 points
Séquence de 4 cartes = 4 points
Séquence de 5 cartes = 6 points
Séquence de 6 cartes = 12 points
Brelan = 2 points
Carré = 8 points
Une même carte peut être comptée dans deux combinaisons.

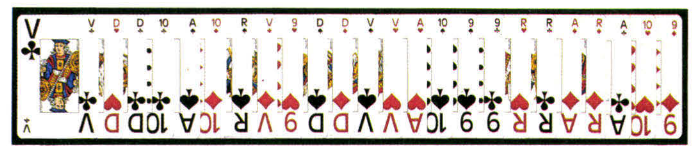
Les points de combinaisons sont ensuite multipliés par le nombre de cartes prises par l'adversaire, donnant ainsi le score de la manche.

Partie: elle se joue en un nombre pair de manches, chaque joueur commençant un même nombre de fois. Le plus fort score cumulé gagne.

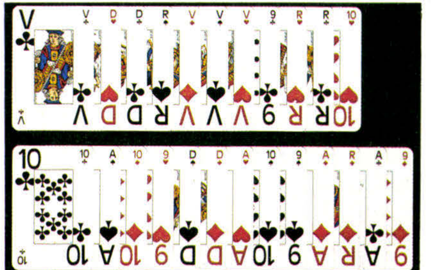
Reportez-vous à la page 71 pour découvrir le programme de ce jeu.

Exemple de manche:

***1.** distribution initiale*



***2.** les scores. Le joueur A marque 4 points (♥), 3 points (♣), 8 points (carré de Valets), 2 points (brelan de Rois), soit 17 points multipliés par 13 (le joueur B a 13 cartes) ; total: 17 × 13 = 221 points.*
Le joueur B marque 3 points (♦), 2 points (brelan de Neuf), 2 points (brelan de Dix), 8 points (carré d'As), soit 15 points multipliés par 11 (le joueur A a 11 cartes) ; total: 15 × 11 = 165 points.



BUTIN

(Création Sid Sackson)

Joueurs: 2 à 4

Matériel:
- un damier de 8×8 cases (un échiquier)
- 34 pions blancs
- 20 pions rouges
- 10 pions noirs.

Ces pièces peuvent être obtenues en collant des gommettes de couleurs sur une face de pions unicolores.

Objectif: accumuler les pions.

Préparation: les pions sont placés au hasard sur le damier, à raison d'un par case. Si l'on a utilisé des gommettes, on peut placer d'abord les pions face unie visible, puis les retourner.

Marche du jeu: un premier tour de jeu consiste pour chaque joueur à prendre un pion blanc de son choix. Ensuite, chaque joueur, à son tour, choisit un pion du damier, de n'importe quelle couleur, et lui fait exécuter un saut par-dessus un autre pion contigu, en ligne droite orthogonale ou diagonale, la case d'arrivée devant être libre. Après avoir exécuté le saut, le joueur prend le pion sauté. Il peut enchaîner avec le même pion sauteur d'autres sauts-prises si cela lui est possible, mais il n'est pas obligatoire d'effectuer de tels sauts supplémentaires ni d'en effectuer le maximum possible; le joueur s'arrête lorsqu'il le souhaite.

Les sauts d'un même coup doivent être exécutés avec le même pion sauteur, mais, d'un coup sur l'autre, le joueur pourra choisir différents pions.

Par ailleurs, les sauts enchaînés dans un coup ne doivent pas être obligatoirement dans la même direction; celle-ci peut changer entre deux sauts consécutifs.

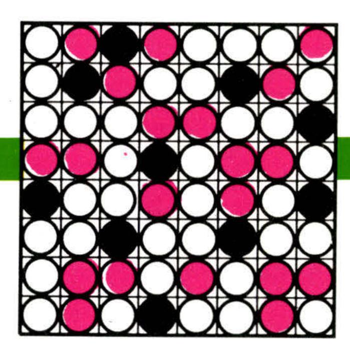
Arrêt: lorsque vient son tour, un joueur peut décider de s'arrêter de prendre. Il ne jouera plus pendant la manche.

Lorsque tous les joueurs sauf un se sont arrêtés, le dernier doit, lui, continuer à jouer seul jusqu'à ce qu'aucune prise ne soit plus possible (jouant des coups successifs, il peut changer de pion-sauteur comme il veut).

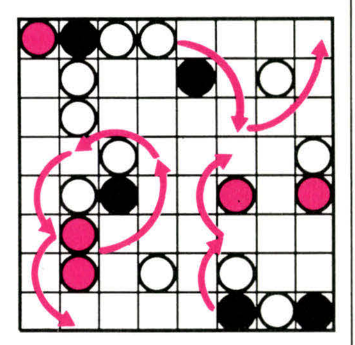
Manche: la manche s'arrête lorsqu'il n'y a plus de pion à prendre.

Score: les joueurs cumulent les valeurs des pions qu'ils ont pris selon

le barème: pion noir = 3 points; pion rouge = 2 points; pion blanc = 1 point.
Le joueur qui a pris le dernier pion retranche de son score les points correspondant aux pions restés sur le damier.
Partie: elle se joue en autant de manches que de joueurs, chacun commençant une fois. Le meilleur score cumulé gagne.
Equipes: il est possible de jouer par équipes de deux joueurs, les points des partenaires étant cumulés à la fin de la manche. Lorsqu'un joueur s'arrête, son équipier continue à jouer tant qu'il le veut.



1. *Exemple de position initiale*



2. *Exemples de sauts*

STRATÉGIES

TRENTE-CINQ

(Création François Pingaud)

Joueurs: 2
Matériel: un jeu de 52 cartes dont on utilise 35 cartes:
- de l'As au 7 de chaque couleur (As, 2, 3, 4, 5, 6, 7)
- 7 figures prises au hasard (Valets, Dames, Rois)
On a ainsi 5 "couleurs" de 7 cartes chacune: Pique, Cœur, Carreau, Trèfle, Figures.
Objectif: accumuler les cartes, couleur par couleur.
Préparation: les cartes sont battues puis étalées, face visible, en un tableau de 5 colonnes de 7 cartes chacune. Dans chaque colonne, les cartes se recouvrent partiellement.

Marche du jeu: chaque joueur, à son tour, prend toutes les cartes libres d'une couleur de son choix. Une carte est libre si elle est au bas d'une colonne (aucune autre carte ne la recouvre); cependant, lorsque plusieurs cartes d'une même couleur se suivent au bas d'une même colonne, elles sont considérées comme libres toutes ensemble et se prennent globalement.

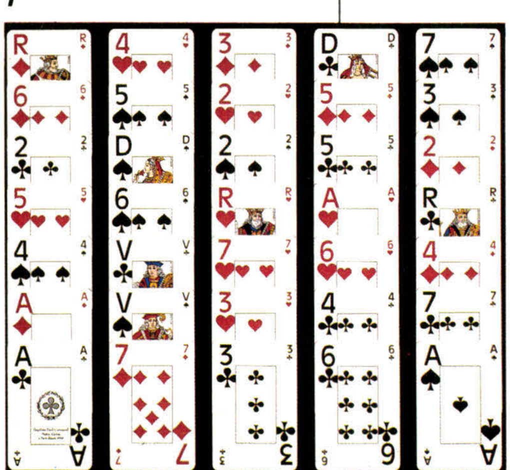
A chaque tour, le joueur est libre de choisir la couleur qu'il prendra, mais il doit prendre au moins une carte (donc choisir une couleur présentant au moins une carte de libre) et doit prendre toutes les cartes libres de cette couleur.

Manche: la manche s'achève lorsque toutes les cartes ont été prises.

Score: pour chaque couleur, seul le joueur qui possède une majorité de cartes marque des points, selon le barème:
4 cartes = 4 points
5 cartes = 3 points
6 cartes = 2 points
7 cartes = 1 point
Les points gagnés dans chaque couleur sont additionnés pour donner le score de chaque joueur.

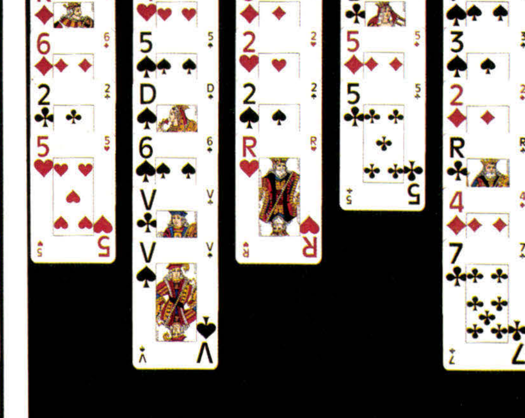
Partie: la partie se joue en plusieurs manches, où les joueurs commencent en alternance, jusqu'à ce qu'un des joueurs atteigne 35 points de score cumulé.

1



1. *Exemple de distribution initiale*

2



2. *Après quelques coups. Le joueur dont c'est le tour peut prendre le 5 ♥, ou le 5 ♣, et le 7 ♣ ou encore les deux Valets ♠ et ♣ et le Roi ♥.*

CORNER

(Création Editions Ravensburger)

Joueurs: 2
Matériel:
- un damier de 5×5 cases
- 25 pions de 5 couleurs différentes, comprenant respectivement 7, 6, 5, 4 et 3 pions

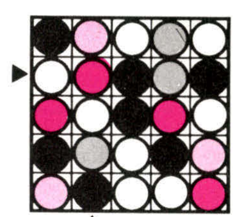
Ces pièces peuvent être obtenues en collant des gommettes de couleurs sur une face de pions unicolores.
- un marqueur par joueur.

Objectif: accumuler les pions, couleur par couleur.
Préparation: les pions sont placés au hasard sur le damier, à raison d'un pion par case. Si la technique des gommettes a été employée, on peut placer d'abord les pions face unie visible, puis les retourner.

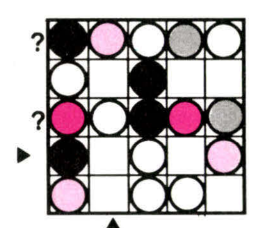
Marche du jeu: le joueur qui commence pose son marqueur le long d'un bord vertical du damier, indiquant une rangée.
L'autre joueur pose son marqueur le long d'un bord horizontal, indiquant une colonne. Il prend alors le pion situé à l'intersection de la rangée et de la colonne indiquées par les marqueurs.
Ensuite, chaque joueur à son tour déplace son marqueur le long de son bord, et prend le pion situé à l'intersection de la rangée et de la colonne indiquées.

Manche: la manche se termine lorsqu'un joueur ne peut plus prendre de pion en déplaçant son marqueur: la rangée ou la colonne indiquée par le marqueur adverse est vide.

Score: couleur par couleur, les joueurs marquent des points en fonction des pions qu'ils ont pris: 1 pion = 1 point; 2 pions = 3 points; 3 pions = 6 points; 4 pions = 10 points; 5 pions = 15 points; 6 pions = 21 points; 7 pions = 28 points.
Ces points sont doublés pour les couleurs dans lesquelles l'adversaire n'a pas pris un seul pion.
On cumule les scores obtenus pour chaque couleur.
Partie: elle se joue en deux manches, chaque joueur commençant une fois.



1. *Exemple de position initiale et premiers coups des joueurs: le joueur "horizontal" prend le pion rouge à l'intersection de la 2ᵉ rangée et de la 2ᵉ colonne.*



2. *Quelques coups plus tard. Le joueur "horizontal" vient de placer son marqueur au bas de la 2ᵉ colonne. Le joueur vertical n'a plus le choix qu'entre la 1ʳᵉ et la 3ᵉ rangée.*



ELECTIONS, PIEGE A...

Cet horrible casse-tête nous a été proposé, il y a quelques années, par un lecteur. Nous ne donnerons pas son nom, vous seriez bien capable d'aller l'embêter! D'ailleurs, il ne gagne rien... si ce n'est de connaître la réponse!

L'Académie des Sciences ludiques élit son nouveau président.
- Au 1er tour de scrutin, aucun des six candidats n'obtient plus de vingt voix.
- Au 2e tour, le géologue, l'astronome et le physicien ont respectivement une, deux et trois voix de plus que le mathématicien, le chimiste et le biologiste n'en avaient au 1er tour.
- Au 3e tour, l'un des candidats a autant de voix qu'au 1er tour.
- Au 4e tour, un candidat est enfin élu, avec juste la majorité des suffrages exprimés.
- A l'issue de chaque tour, le candidat ayant eu le moins de voix à ce tour retire sa candidature.
- A chacun des tours, les nombres de voix des différents candidats restant en présence forment une progression arithmétique.
- D'un tour au suivant, le nombre de suffrages exprimés augmente d'une unité.
- A chaque tour, un seul candidat obtient le même nombre de voix qu'au tour précédent.
- A chacun des tours, on classe les candidats par ordre décroissant de voix obtenues : à chaque tour, un seul candidat obtient la même place qu'au tour précédent.

Qui a été élu? Avec combien de voix?



POKER MENTEUR

Est-il encore nécessaire de vous rappeler ce qu'est un cryptarithme? Il s'agit d'une opération où les chiffres ont été remplacés par des lettres avec les règles suivantes:
- une même lettre remplace toujours le même chiffre,
- un même chiffre est toujours remplacé par la même lettre,
- aucun nombre ne commence par zéro,
- évidemment, l'opération est juste!

Voici deux belles mains de poker! Vous aurez compris qu'il s'agit de deux cryptarithmes. Il n'y a que deux solutions possibles. Trouvez-les!

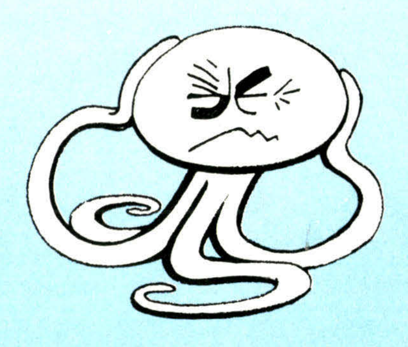
1405
1405
1405
2409
2409
9033

DEUX	NEUF
+ DEUX	+ NEUF
+ DEUX	+ NEUF
+ NEUF	+ DEUX
+ NEUF	+ DEUX
= FULL	= FULL

LE CASSE-TETE DU POSTIER

Ce problème, sous de multiples déguisements, est un grand classique. Nous ne pouvons nous empêcher de le publier pour la belle simplicité de sa solution.

Un matin, un postier reçoit une planche de 25×32 timbres. Pour pouvoir servir plus rapidement les clients de la journée qui ne demanderont qu'un timbre, il veut tous les détacher. Il va donc devoir effectuer des "déchirures". Une telle opération consiste à déchirer une rangée de perforations d'un bord de la planche jusqu'au bord opposé. Notre postier ne peut déchirer qu'une épaisseur à la fois. Combien devra-t-il effectuer de déchirures?



LES MENSONGES DE MONSIEUR METEO

Dans ce pays à la pointe du progrès, où on connaît le temps avec certitude avec trois jours d'avance, les spécialistes de la météo des cinq chaînes de télévision mentent régulièrement.
Celui de la première chaîne ment tous les jours, celui de la deuxième lorsque le quantième du mois est un nombre pair, celui de la troisième lorsque le quantième du mois est un multiple de trois, celui de la quatrième lorsque le quantième du mois est multiple de quatre et celui de la cinquième lorsque le quantième du mois est multiple de cinq. Les autres jours, ils disent la vérité.

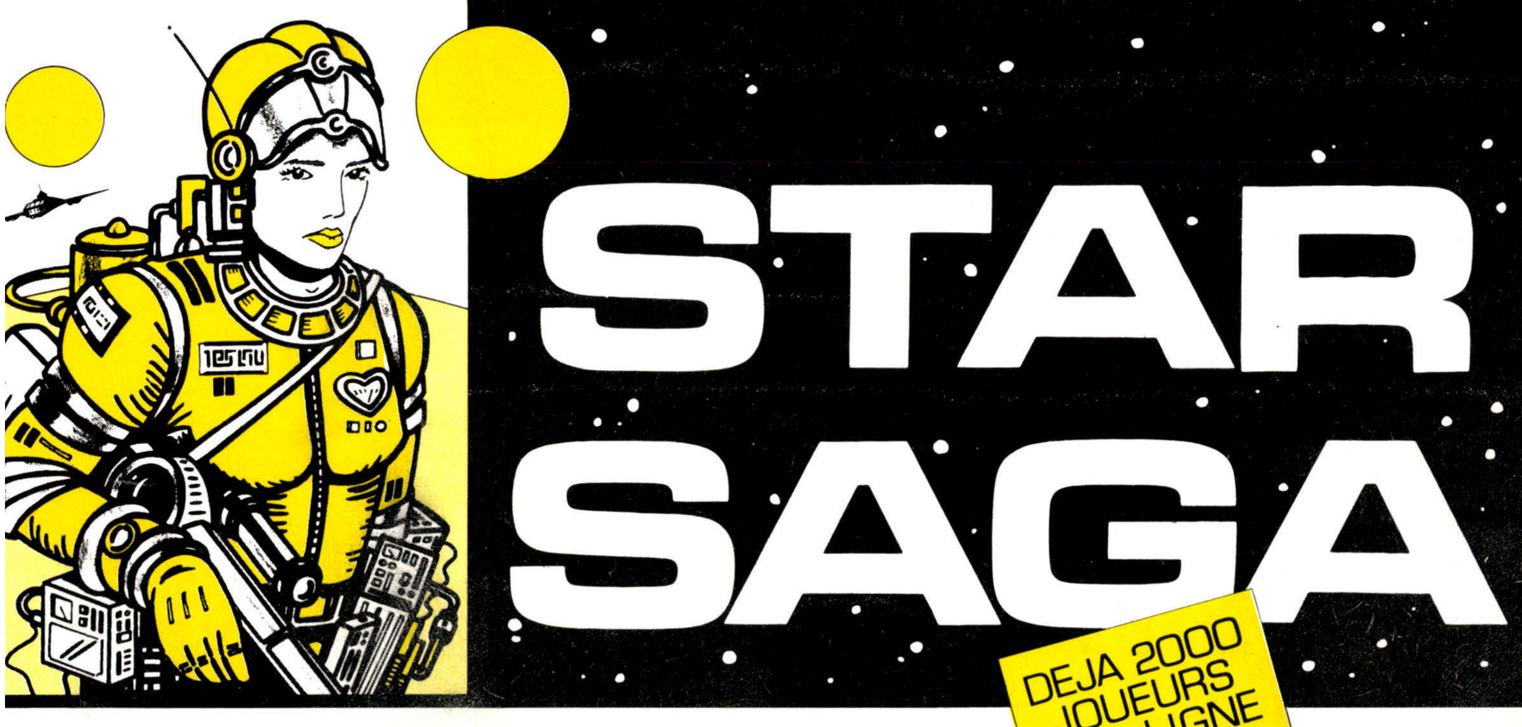
ARRIVEE...

Le jour de mon arrivée dans ce pays, j'ai écouté le soir les bulletins des deuxième et troisième chaînes. Leurs deux spécialistes étaient d'accord pour annoncer du beau temps pour le lendemain.
Le lendemain, à midi, sur la quatrième chaîne, on annonçait beau temps toute la journée, mais sur la cinquième, son Monsieur Météo déclarait "pluie toute la journée".
Quel jour du mois suis-je arrivé dans ce pays?
Et quel temps faisait-il le lendemain de mon arrivée?

DEPART...

Le mois suivant, la veille de mon départ, le spécialiste de la deuxième chaîne annonçait de la pluie pour le lendemain, et celui de la troisième du beau temps.
Le jour de mon départ, juste avant de boucler mes valises, j'entendais Monsieur Météo de la quatrième chaîne qui prévoyait de la pluie toute la journée alors que, quelques minutes auparavant, son confrère de la cinquième chaîne avait déclaré qu'il faisait beau.
Quel jour suis-je parti? Et quel temps faisait-il?

Solutions page 118


STAR
SAGA
DEJA 2000
JOUEURS
EN LIGNE


I. STUDIO (1) 42.77.06.04

JEUX DE LETTRES

DU COQ A L'ANE

Il s'agit de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires…

TOI
TOT
TUT
EUT
EUX

COU
POU
PET
NET
NEZ

ARA
KOB

BOSS
CHEF

CAFE
MOKA

LES ANAGRAMMES CROISÉES

Exercez-vous à trouver les mots de neuf lettres de la grille ci-contre. Le nombre de solutions possibles est indiqué entre parenthèses. (Pas de conjugaisons.)

Horizontal:
1. B C E E E F I I N
2. A E E G I R S T T (2)
3. E E I R R S T T U (3)
4. D E E E I M N R T (2)
Vertical:
1. A C E E I N N R T (2)
2. A D E E E G N S T (2)
3. D E E E I I M S T
4. D E E I I L N P V

LES ANAGAMMES

Une "anagamme" est un mot formé de l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.
Ainsi, EPHORES scrabble sur les lettres de OINT, et ORGELET sur les lettres de SATIN.

EPHORES + O =
EPHORES + I =
EPHORES + N =
EPHORES + T = (**)

ORGELET + S =
ORGELET + A =
ORGELET + T =
ORGELET + I =
ORGELET + N = (****)

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les points par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants :

A E I I L O R S T : Le .... s'......... volontiers.

A D E E I N R T T : En .... cet ouvrage, l'éditeur pense .... un bon tirage.

A E I N N R T T : Cette jeune Italienne a été admise dans un ....

C E E E P R R T U : Le .... les imperfections de la source d'émission.

A E E I I M N R S : Dans un .... de travail, il est souvent utile d'emporter un ....

LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre. Quels sont les trente et un mots cachés? On peut, ici, conjuguer.

R A B A - S
P H O - I Q U E
S - L V E S
- O U L E T T E
A - G U E
B R U - A N T E
B - T T E R
C R E S - L
- O U S S I N
- L U V I A L



LA FILIÈRE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, OTE, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord R, puis L, etc) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres. Les conjugaisons sont interdites, et il n'est pas permis de transformer directement un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	O	T	E						
R									
L									
E									
C									
I									
S									

LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de neuf lettres. Saurez-vous trouver ces sept solitaires? Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
?	C	I	V	A	I	S	M	E	
?	L	O	G	I	C	I	E	L	
?	M	E	N	I	N	G	E	S	
?	C	O	N	C	O	R	D	E	
?	D	E	M	A	R	I	E	E	
?	E	M	P	E	R	E	U	R	
?	S	A	N	G	U	I	N	E	
?	L	A	V	A	R	E	T	S	

MINI-TIRAGES

Au Jarnac comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici dix tirages de cinq lettres parmi les plus difficiles. A vous de les trouver! (On ne conjugue pas.)

ROSE + V =

MULE + A =

ARDU + O =

MATI + C =

SAIS + U =

ANAR + G =

MARS + A =

CRAN + O =

LAIC + T =

CHAT + O =

Solutions page 118

PLANETE NATALE



Mais où sont-ils nés tous ces Mega que l'on envoie en mission aux quatre coins des univers parallèlles? Sur notre bonne vieille Terre, allez-vous me dire... C'est vrai, mais seulement pour certains. Les Mega, dans leur immense majorité, sont nés sur d'autres planètes, plus ou moins différentes de la nôtre... Nous avons interviewé à ce sujet plusieurs Mega en relâche sur Vamosalaplaya. Ils nous ont décrit leur planète natale. Sur laquelle d'entre elles auriez-vous voulu naître?

Un peu de poésie, que diable!
L'apparition de la vie sur une planète est comme un don magique accordé par des fées célestes. Rares sont les planètes qui le reçoivent...
Sur les heureuses élues, la vie se répand comme une traînée de poudre. Elle se développe, se complexifie, s'offre des caprices éphémères, habite de multiples formes pour, finalement, trouver la formule magique permettant de faire éclore l'intelligence...
Sur certaines de ces planètes se trouvent des Mega, à l'état latent ou non. Qu'importe l'aspect qu'ils présentent, qu'importe leurs différences de culture ou de civilisation, ce sont tous les fruits d'un seul arbre, même s'ils ne sont pas portés par la même branche...
(Fin de l'intermède métaphysique.)
De notre correspondant permanent sur Vamosalaplaya:
Cinq Mega ont accepté de me parler de leur planète natale respective, m'accordant pour cela un peu de leur précieux temps de repos. Les conditions de vie sur chacune de ces planètes ainsi que les particularités de ses habitants sont décrites. Un guide pour créer un Mega originaire de chacune d'elles est proposé. En termes de jeu, cela consiste surtout dans des bonus (ou malus) dans les caractéristiques (la valeur de celles-ci ne pouvant pas descendre en dessous de 6), des restrictions quant au choix de l'affinité ou des aptitudes particulières.

• Wotan: troisième quadrant à gauche en entrant.
Wotan est une planète à très haute gravité (près de quatre fois celle de la Terre). Son relief est fait d'immenses plaines désertiques et de plateaux de faible altitude, comme écrasés au sol à la manière d'un œuf sur le plat.
Son sol est couvert d'innombrables colonies de lichens que broutent les immenses troupeaux de Borms (le Borm ressemble beaucoup au bison américain, en deux fois plus gros!). L'absence de prédateurs naturels fait que Wotan est le paradis du Borm. Le Borm existait déjà quand l'homme apparut sur Wotan, et le Borm lui survivra. En attendant, l'homme se nourrit, s'habille, vit et meurt par le Borm. L'homme de Wotan est essentiellement un nomade, il suit les troupeaux de Borms dans leurs errances sans but dans les vastes plaines martelées par leurs sabots. L'homme de Wotan vit en tribus d'une cinquantaine d'individus; il vénère le Borm comme un dieu. Il est essentiellement chasseur et artisan. Le niveau de civilisation est relativement bas, la seule énergie connue est la force musculaire, et la philosophie se borne au respect des vieux sages. L'homme de Wotan est petit, trapu, lourdaud mais d'une force peu commune. Tout cela résulte de son adaptation à la terrible gravité qui règne sur sa planète.



Comment créer un Mega originaire de Wotan:
• Les caractéristiques: ajoutez 1D6 à la Force et à la Vitalité, retranchez 1D6 à l'Intelligence et aux Réflexes.
• Les affinités: seules les affinités 2 et 3 sont possibles.
• Notes: même s'il n'existe aucune arme moderne sur Wotan, l'apprentissage de leur maniement est inclus dans l'entraînement de base du Mega. Par contre, le Wotan reste malhabile en milieu urbain. Le moindre incident correspond alors pour lui à un "choc psychologique", à adapter en suivant le tableau 3 (p.19 ou écran).
• Comment le jouer: mélange d'Indien et de "Hulk" (le personnage de BD de Marvel), le Wotan est taciturne, souvent immobile, avec des accès de colère. Il est facilement ébloui par le faste ou les grandes manifestations mystiques.

Olgrine: à une chiure de mouche d'Alpha Eridani.
Olgrine est une planète essentiellement forestière, 99% des terres sont recouvertes d'arbres géants, le 1% restant représentant les hauts sommets enneigés des chaînes montagneuses de l'équateur. Les arbres sont si grands et les feuillages si denses que toute la lumière du soleil est captée, laissant le sol de la planète dans une nuit perpétuelle. En conséquence, tout ce qui vit sur Olgrine (à l'exception des bouquetins à poils bouclés) s'est réfugié dans les frondaisons. La planète était totalement vierge jusqu'à ce qu'un vaisseau spatial s'y écrase. Ayant perdu tout espoir d'être secourus, les survivants s'organisèrent et, au cours des générations, s'adaptèrent au monde, tirant le plus grand parti des restes de leur vaisseau. Ils conservèrent ainsi des éléments de technologie, se les transmettant d'une génération à l'autre.
Leur existence aurait pu rester totalement inconnue si, un jour, un Mega



n'était par hasard tombé sur Olgrine lors d'un transit "défectueux"...
Les descendants des naufragés se sont rapidement adaptés à Olgrine: leurs membres se sont allongés, leurs ongles se sont transformés en griffes, et leurs sens se sont affinés.

Comment créer un Mega originaire d'Olgrine:

• Les caractéristiques: ajoutez 1D6 aux Réflexes et à la Perception, retranchez 1D6 à la Force et à la Communication.
• Les affinités: aucune restriction.
• Notes: les "griffes" des Olgriniens ont un CA naturel de 1, ce CA n'est applicable qu'en combat "à mains nues" et uniquement si l'Olgrinien le désire.
• Comment le jouer: individualiste et même timide, l'Olgrinien évite de se faire remarquer en public (bonus supplémentaire de 20 en Discrétion et Camouflage). La mort fait pour lui partie de la vie, et il peut tuer sans hésitation, si cela est vraiment utile. Il considère, par contre, la destruction de matériel technologique, surtout gratuite, comme un crime atroce (tirer sur la table des chocs psychologiques).

Omicron Leporis II bis, la planète des Ganymédiens.

O.L.II bis est le minuscule et unique satellite de O.L.II, une planète géante. Du fait de sa proximité, le ciel de O.L.II bis est presque entièrement occupé par la masse imposante de sa voisine. La surface du satellite est recouverte de marais bouillonnants d'où s'échappent des geysers de méthane qui, parfois, prennent feu spontanément, formant des torches éphémères. La température moyenne qui règne sur O.L.II bis est de 60°C, celle de l'eau peut monter jusqu'à 80°C. Grâce à leur peau écailleuse, les Ganymédiens supportent parfaitement ces températures qu'ils jugent "idéales".
Les Ganymédiens sont des humanoïdes pourvus de griffes rétractiles. Leur peau, de couleur bleue, est écailleuse et leurs yeux sont rouge sang. Cette race fut la première à tenter de rassembler les Mega disséminés dans tout l'univers, et c'est sur O.L.II bis que furent créées les premières véritables écoles pour Mega hors de Norjane. Les Ganymédiens habitent dans des cités d'acier et de verre flottant dans le ciel. Ces cités errent au gré des vents, sans jamais s'arrêter. Les liaisons entre les différentes cités sont assurées par des engins volants de toute nature.
Cette civilisation, très avancée, est



un véritable phare pour les autres planètes de l'A.G.

Comment créer un Mega Ganymédien:

• Les caractéristiques: ajoutez 1D6 à la Vitalité et à l'Intelligence, retranchez 1D6 à l'Adaptation et à la Communication.
• Les affinités: aucune restriction.
• Notes: la peau des Ganymédiens a un CD naturel de 1. Leurs griffes rétractiles ont un CA de 2. Les Ganymédiens ne supportent pas des températures en dessous de 0. Sans scaphandre, leurs Force, Réflexes et Décision sont alors divisés par 2. Les Ganymédiens ont au corps à corps une seconde attaque possible: morsure, CA=4. Leur peau écailleuse a un CD d'une armure de cuir bouilli (tableau 15 p. 44 et écran).
• **Comment le jouer:** les trois grandes passions du Ganymédien sont la sieste au soleil, les jeux logiques et le water-polo. Sinon, il est d'un contact assez froid, fidèle dans ses amitiés comme dans ses rancunes. Sa passion des armes blanches le pousse parfois à trop s'exposer en combat. Enfin, il est doué pour le pilotage (Bonus supplémentaire: 20%).

Vilna: le temple de la haute technologie.

Il est communément admis que les Vilnéens ont une intelligence supérieure à la moyenne de l'univers connu. C'est de Vilna que sont originaires la plupart des savants de l'A.G. Tout naturellement, Vilna est devenu le centre le plus important de la recherche scientifique et technique.
Les innombrables laboratoires et unités de recherche de Vilna ont été dispersés sur toute la surface de la planète afin de respecter son écologie. Il existe de vastes complexes souterrains où s'ébauche, à force de travail et de ténacité, le millénaire futur. Les laboratoires de la surface voisinent avec les villages coutumiers vilnéens dans une harmonie parfaite. Les Vilnéens sont avant tout des êtres pacifiques et respectueux de la vie. Aussi répugnent-ils à se servir d'armes mortelles, et refusent de tuer un animal pour se nourrir, préférant pour cela les produits de la terre.

Comment créer un Mega originaire de Vilna:

• Les caractéristiques: ajoutez 1D6 à l'Intelligence à la Communication, retranchez 1D6 à l'Equilibre et à la Force.
• La réputation: la tirer avec 5D6
• Les affinités: toutes sont possibles sauf 2 et 8.
• Notes: les seules armes dont un Vilnéen accepte de se servir, contre un être vivant, est le paralysant (qui est d'ailleurs une invention vilnéenne...). En cas d'absolue nécessité, (et s'il réussit un jet de pourcentage sous sa Volonté) un Vilnéen pourra tuer un autre être vivant, mais son équilibre mental en sera gravement affecté (retranchez 1D3 point à la caractéristique Equilibre).



• Comment le jouer: le Vilnéen préfère toujours les solutions techniques ou diplomatiques au combat. Il est à l'affût de tout ce qui peut lui servir dans ce sens. Son caractère oscille entre le savant "poète" et le savant "illuminé" style Tournesol.

Ilmane, la silencieuse.

Ilmane se situe dans une galaxie lointaine, par-delà un océan de solitude glacée. Les dossiers de l'A.G. ne comportent que peu de renseignements sur elle et ses habitants. Ilmane est une ancienne planète aquatique dont les mers se sont depuis longtemps asséchées. Les Ilmaniens vivent en ermites dans les immenses cavernes des massifs coraliens fossiles. Ces humanoïdes ont développé de fantastiques pouvoirs psychiques qui leur permettent de communiquer entre eux sans jamais prononcer une parole. De fait, les Ilmaniens ont perdu l'usage de la parole, et seuls les sujets longuement entraînés par les Mega arrivent, au bout de longs mois, à s'exprimer verbalement. Toutefois ils répugnent à parler sauf si cela est nécessaire et, même dans ce cas, ils restent très laconiques... (en plus d'être, de par leur habitation, lagoniques).
Les Ilmaniens ne possèdent pas non plus de langage écrit, les mémoires d'Ilmane sont gravées dans leurs cerveaux, ce qu'un Ilmanien sait, tous le savent, nul secret n'est gardé, nul mensonge n'existe. Il en résulte qu'un Ilmanien ne peut dire que la vérité, si on arrive à le faire parler...

Comment créer un Mega originaire d'Ilmane:

• Les caractéristiques: ajoutez 1D6 à la Volonté et à la Perception, retranchez 1D6 à la Communication et à l'Intelligence.
• Les affinités: seule possible: 0 (spirituel).
• Notes: un Ilmanien possède d'emblée les 6 pouvoirs psy.
Sa Concentration est de (Vo×12) et son Energie est de (Vo×3). Toutefois, il répugne à utiliser la télépathie avec d'autres que des Ilmaniens, car leurs esprits lui causent des "chocs psychologiques".
• Comment le jouer: il vaut mieux utiliser l'Ilmanien comme personnage non-joueur (PNJ) manipulé par le MJ. Sinon, le joueur, de préférence expérimenté, qui le manipule, doit faire attention à ne pas déséquilibrer la partie avec ses particularités... Sinon, ce personnage s'exprime par gestes ou regards, et reste très distant...



POUSSEZ LE BOIS!



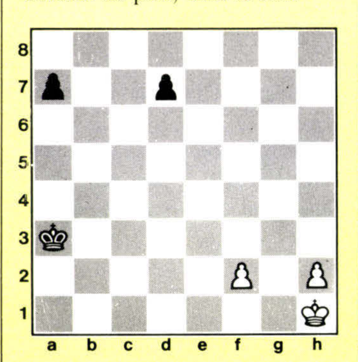
STRATÉGIES

D'un joueur sans technique et sans idées, on dit qu'il "pousse du bois". Cette expression péjorative ne doit pas condamner toute impétueuse avancée de pion. Elle peut être utile dans l'ouverture pour accélérer le développement, nécessaire dans le milieu de partie pour ouvrir les lignes aux pièces. Elle est au cœur même de la finale de pions.
Prématurée ou trop tardive, elle conduit à la défaite.
Effectuée au bon moment, elle décide de la victoire. Il suffit, et il faut, savoir quand pousser le bois...

EXERCICES

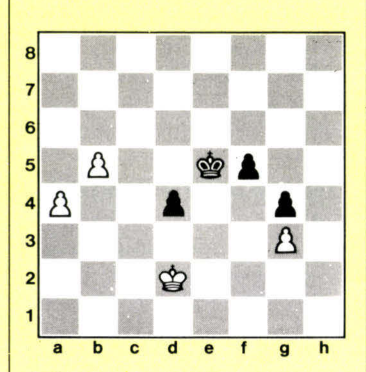
Solutions page 118

Poussez un pion, mais le bon!



1 *Les blancs jouent et gagnent*

Quand des pions avancés valent mieux que des pions liés:

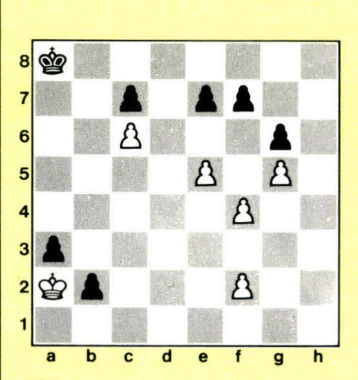


2 *Les noirs jouent et gagnent*

Exploitez l'infiltration du Roi blanc!

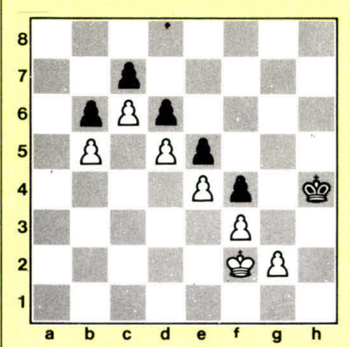
3 *Les blancs jouent et gagnent*

Particulièrement en finale de pions, il faut percer!



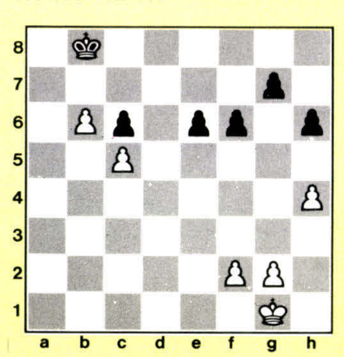
4 *Les blancs jouent et gagnent*

Quatre coups de rupture suffisent à briser ce mur noir. Lesquels?



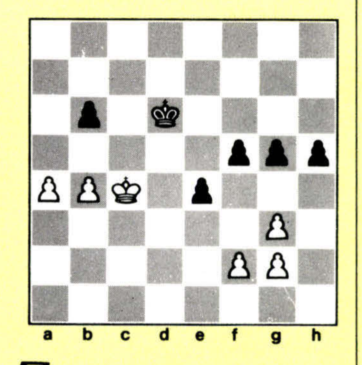
5 *Les blancs jouent et gagnent*

Une petite démonstration de Spassky dans l'exploitation d'un pion "passé soutenu" en b6:



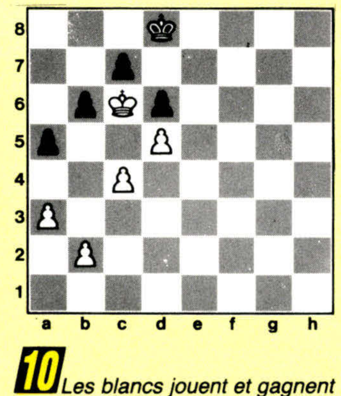
6 *Les blancs jouent et gagnent*

Chaque camp a sa "majorité" de pions, mais les noirs démarrent la course les premiers.



7 *Les noirs jouent et gagnent*

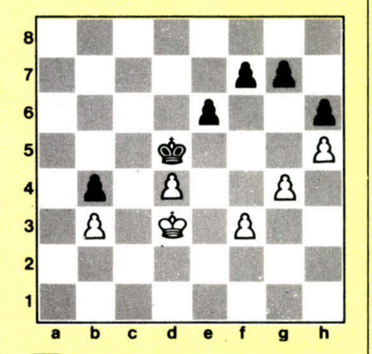
Une attaque digne d'un milieu de partie!



10 *Les blancs jouent et gagnent*

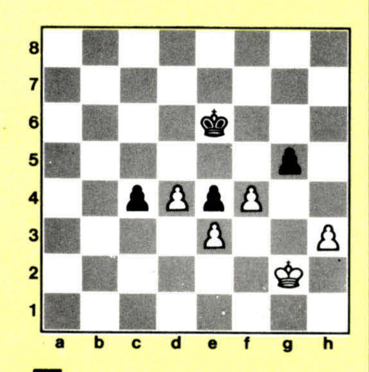
GRANDS CLASSIQUES

Comment empêcher les blancs d'attendre avec le va-et-vient du Roi d3-e3-d3-e3...?



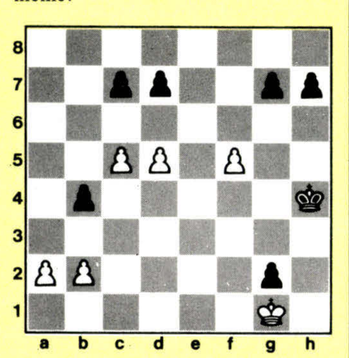
8 *Les noirs jouent et gagnent*

Une fois le premier coup (superbe) trouvé, on n'est pas au bout de ses peines. Une étude très subtile.



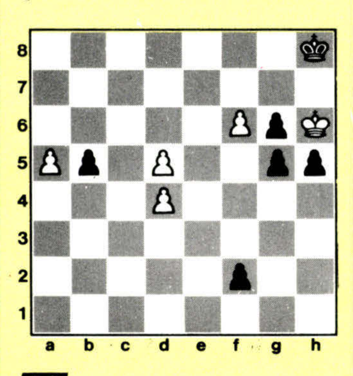
9 *Les blancs jouent et gagnent*

Une célèbre étude au premier coup mystérieux. Trouvez-le quand même!



11 *Les blancs jouent et gagnent*

Comment des pions rendent la vie impossible à une Dame. L'exception quand même!

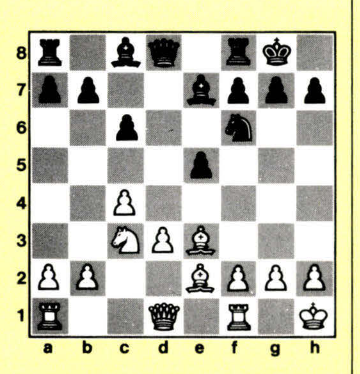


12 *Les blancs jouent et gagnent*



Blancs: Botvinnik; Noirs: Flohr
Jouée à Moscou en 1944.
Ouverture Réti.

1. Cf3, d5; 2. c4, d4; 3. e3, Cc6; 4. e×d4, C×d4; 5. C×d4, D×d4; 6. Cc3, c6; 7. d3, e5; 8. Fe3, Dd8; 9. Fe2, Cf6; 10. 0-0, Fe7; 11. Rh1, 0-0



(la façon dont Botvinnik va mener, à partir de là, les opérations illustre bien son style "scientifique". Le coup prochain va lui permettre de supprimer le pion central adverse et de lui offrir la possibilité d'un pion passé au centre. Le reste de la partie tournera autour de ce pion "d". Quand Botvinnik consentira à s'en séparer c'est que le gain sera déjà assuré en finale de pions! Une partie linéaire dans sa conception);

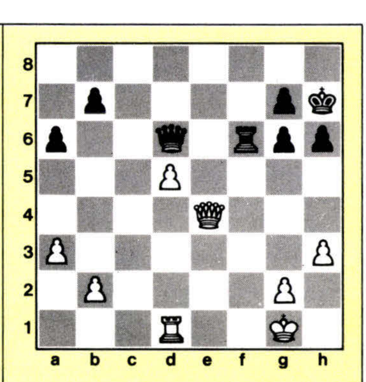
12. f4!, e×f4; 13. T×f4, Fe6; 14. d4!, Dd7; 15. Fd3, Fg4; 16. Dd2, Fh5; 17. Ff5, Dc7; 18. Taf1, Fg6; 19. Th4, Tfe8; 20. Ff4, Dd8; 21. F×g6, f×g6; 22. Th3!, Dd7; 23. a3, Tad8; 24. Td3, De6; 25. d5!, c×d5; 26. c×d5, Da6; 27. Tfd1, Fd6

(le blocage du pion est bien entendu nécessaire mais limite les possibilités noires);

28. h3, h6; 29. F×d6, D×d6; 30. Te3!

(il fallait éviter 30. ...Te5 et la Tour noire aurait été trop active),

30. ...T×e3; 31. D×e3, a6; 32. Dd3, Ch5; 33. Te1, Cg3+; 34. Rg1, Tf8; 35. De3, Rh7; 36. Ce4!, C×e4; 37. D×e4, Tf5; 38. Td1, Tf6



39. Db4!!

(tout pour débloquer le pion passé!),

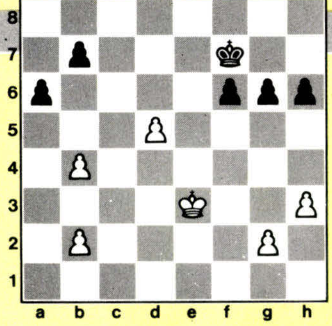
39. ...D×b4; 40. a×b4, Td6; 41. Rf2, Rg8; 42. Re3, Rf7; 43. Tf1+, Tf6

(ou 43. ...Re7; 44. Rd4! et la Tour noire souffre de passivité);

44. T×f6+!!

(le fruit d'un calcul impeccable de la finale de pions. Après avoir doublé leurs pions "b" les blancs dédoublent les pions adverses! La raison: leur Roi est plus actif et pourra venir menacer les pions de l'aile-Roi)

44. ...g×f6



45. g4!

(une banderille indispensable pour créer des cases faibles dès que les noirs touchent à leurs pions de l'aile-Roi, et céder ainsi le passage au Roi blanc),

45. ...Re7; 46. h4!

(pour jouer h4-h5 et gagner le contrôle de la case f5),

46. ...Rd6; 47. Re4, b6; 48. h5, g×h5; 49. g×h5, a5; 50. Rf5, a×b4; 51. R×f6, R×d5; 52. Rg6, Re6

(si les noirs prennent b2 et poussent leur pion b4, celui-ci ne sera qu'en b2 alors que ce sera aux blancs de jouer avec déjà une Dame en h8);

53. R×h6, Rf6; 54. b3, Rf7

(ou 54. ...b5; 55. Rh7, Rf7; 56. h6! et le Roi blanc est libéré),

55. Rg5, Rg7; 56. Rf5, Rh6; 57. Re5, R×h5; 58. Rd5, Rg5; 59. Rc6, Rf5; 60. R×b6, Re6; 61. Rc5!, Rd7; 62. R×b4, Rc6; 63. Ra5, Rb7; 64. Rb5!, Ra7; 65. Rc6, Ra6; 66. b4, Ra7; 67. b5, Rb8; 68. Rb6! et les Noirs abandonnèrent.

SCRABBLE®

LES RAPIATS RALEURS

...se rancardent pour ne pas raquer, car les raseurs rappliquent. Quel tintouin! Nous continuerons donc à dresser la suite de notre liste des mots populaires admis au Scrabble, commencée dans le n°39...

RALEUR,euse
RAMDAM
RANCARD
RANCARDER v.t.
RANCART
RENCARD
RENCARDER v.t.
RAPIAT,e
RAPLAPLA inv.
RAPPLIQUER v.i.
RAQUER v.t.
RASEUR,euse
RASIBUS
REAC
REBIFFER (se) v.t.
REBIQUER v.i.
RECALER v.t.
RECTA inv.
REGLO
RELAX
RELUQUER v.t.
REMPLUMER v.t.
RENAUDER v.i. (se plaindre)
RESUCEE
RETAPER v.t.
RETRO
REVOYURE (à la...)
RICAIN,e
RICHARD,e
RIFIFI

RIFLARD (parapluie)
RIGOLARD,e
RIGOLO,ote
RIKIKI inv.
RINGARD,e
RIPAILLE
RIPAILLER v.i. RIPAILLEUR, se
RIQUIQUI inv.
RITAL,s
ROGATON
ROMBIERE
RONCHON
ROULURE (prostituée)
ROUPILLER v.i.
ROUQUIN,e
ROUTARD,e
RUPIN,e
SACQUER v.t.
SAQUER v.t.
SALAUD
SALIGAUD,e
SALOPARD
SALOPE
SALOPER v.t.
SANTIAG
SMICARD,e
SNOBER v.t.
SOIFFARD,e
SONO
SOUILLON
SOULAUD,e
SOULOT,e
SUBITO inv.
SURBOUM
SURIN (couteau)
SURINER v.t.
SYMPA inv.

TABASSER v.t.
TACOT
TALOCHE
TALOCHER v.t.
TAPANT,e
TAPEUR,euse
TAPIN inv.
TAPINER v.i.
TARATATA inv.
TATANE

TAULARD,e
TAULIER,e
TELE
THESARD,e
TIF
TIGNASSE
TINTOUIN
TITI
TOC
TOCANTE

STRATEGIES

ENTRAINEZ-VOUS

Cette partie a été jouée à Paris au club PLM.
Si vous désirez la jouer, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
L O E A ? V E			
I E S N N ? F	ALVEO(L)E	H2	76
I E C O A N M	ENF(R)EINS	5D	90
S J E E R T A	CALOMNIE	3F	76
S R U U I T O	REJETAS	N2	94
U + N I I L E N	SUROIT (1)	O7	29
H U D A I T L	INULINE (2)	9B	69
– R A L T A H E	HUA	4D	32
R I X P E O T	HALERAIT	B3	65
I O P R T + E E	EXHALERAIT (a)	B1	44
E + Y Z T B N O	PETOIRE	1A	30
– W M I E C L U	ZLOTY (3)	E8	46
C E I L M + T E	WU	O1	35
C + D S A S A K	MYELITE (4)	12D	36
A C D + L U S N	SKAS	13B	53
A L N + A U B D	DUCS	K9	32
L N + E F R E R	DAUBA	N10	35
G G I E O B M	RENFLERA	14G	69
B G G O + D Q P	MIE	6D	27
	KOB	C13	14
	TOTAL		952

1er M. LAHMI: 948 points
Le signe — signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.

(1) SUROIT: vent de sud-ouest
(2) INULINE: glucide
(3) ZLOTY: monnaie polonaise
(4) MYELITE: inflammation de la moëlle

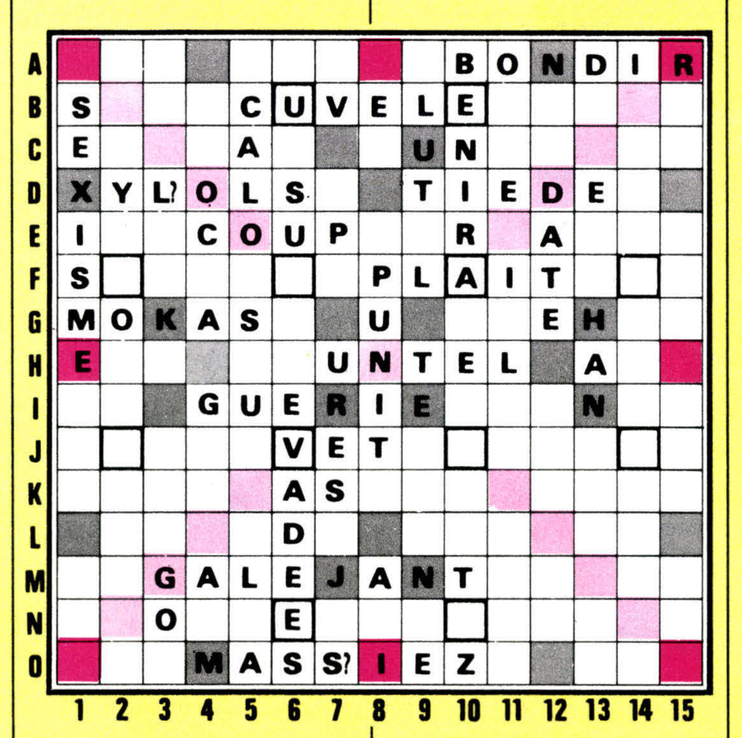


Cette rubrique concerne la partie libre (dite "formule en famille").

Contrairement aux autres problèmes, où il vous faut toujours jouer le maximum de points possible avec le tirage donné, des considérations tactiques ou stratégiques pourront vous amener, ici, à préférer un coup moins cher, mais plus payant à moyen terme...

Que jouez-vous sur la grille ci-contre avec:

E I I N R T Q



Codification de la grille
La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à 0, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double **lettre triple**
mot double **mot triple**
? joker

N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse illustré 1987* et l'additif de la Fédération française de Scrabble.

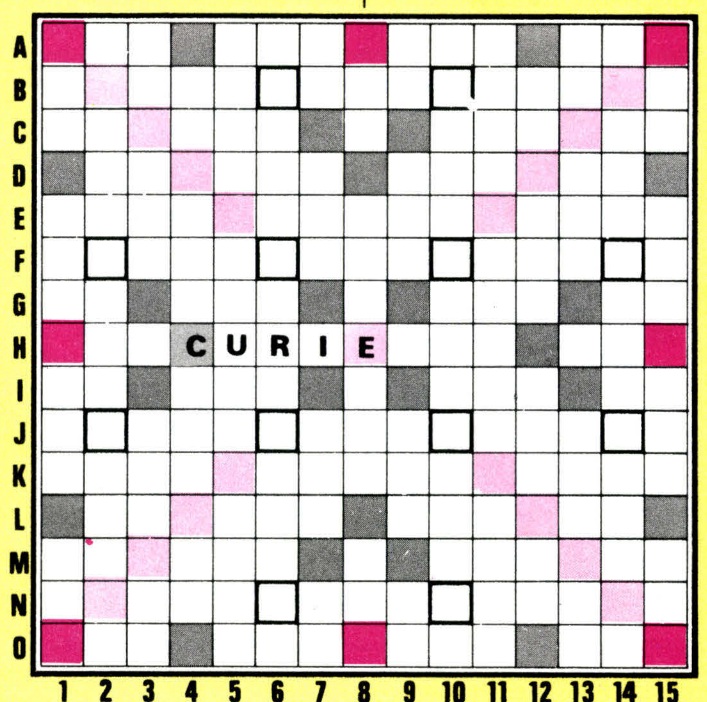
GRANDS CLASSIQUES

PENTASCRABBLE

Le principe consiste à poser successivement les cinq tirages sur la grille en faisant le maximum à chaque coup.

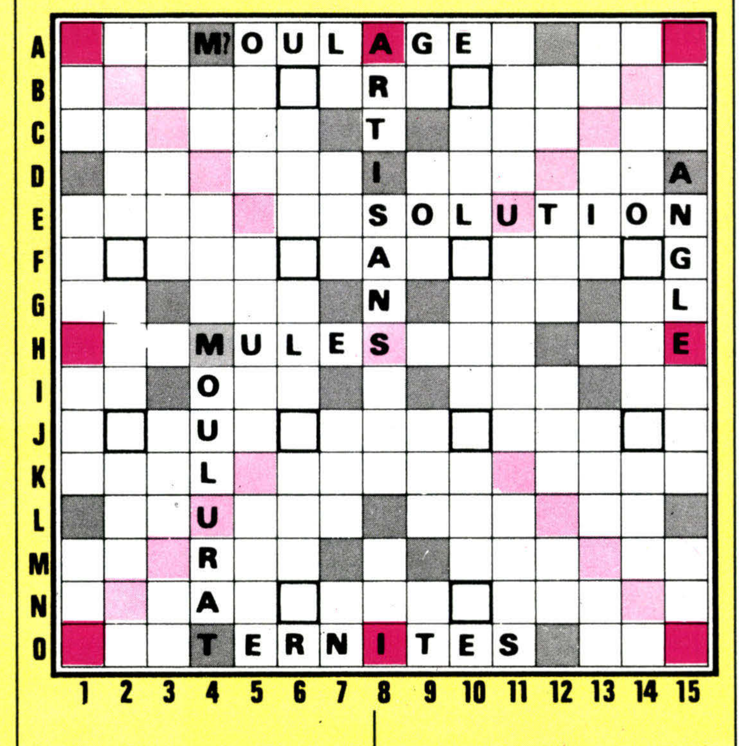
Essayez de jouer ce problème comme une partie normale, à raison de trois minutes par coup (tous les mots à trouver sont courants).

1. E L O P R S T
2. D E M O R R S
3. E E I I S S V
4. A A I N O P S
5. A C E F I O R



LES BENJAMINS

"Faire un Benjamin" consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple".
Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver 9 Benjamins. Lesquels?



Solutions page 119

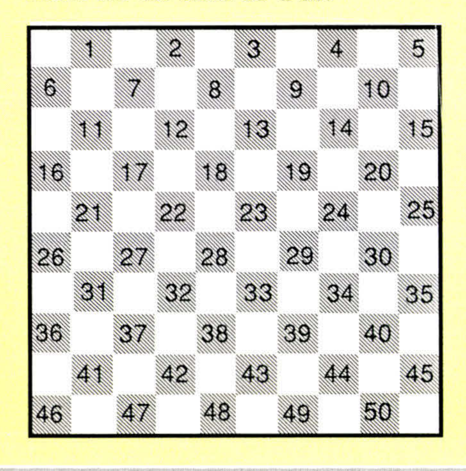
VALNERIS, CHAMPION DU MONDE JUNIOR

STRATÉGIES

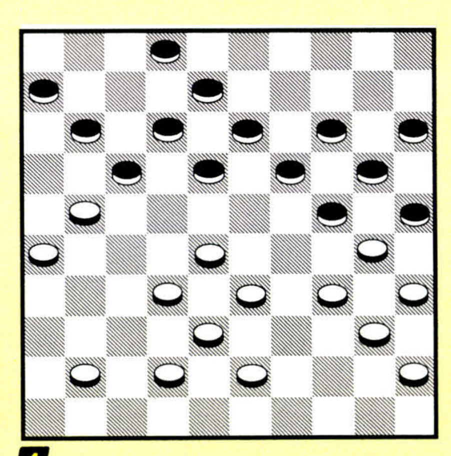
Pour la troisième fois consécutive, le Soviétique Valnéris a remporté le championnat du monde junior qui se déroulait en décembre 86 à Westerhaar (Pays-Bas). Van der Zee, deuxième, termine avec 3 points de retard (19 points). L'Ivoirien Zeba finit troisième à égalité de points mais avec un meilleur Sonneborgberger que Schwarzman (URSS) (18 points).
La surprise du tournoi a été constituée par la performance du Brésilien Klayton, totalement inconnu sur le plan international, 6e avec 15 points. Du côté français, Nicault finit 8e avec 14 points devant un Néerlandais, réussissant au cours du tournoi, de bons résultats contre les Soviétiques: un gain contre Krasnianski, une nulle contre Schwarzman, une perte contre Valnéris. Pour sa première participation, un résultat prometteur qui demande confirmation. De cette compétition, j'ai choisi douze positions où, par une combinaison, l'un des deux camps fait pencher la balance en sa faveur.

CODIFICATION DE LA GRILLE

Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

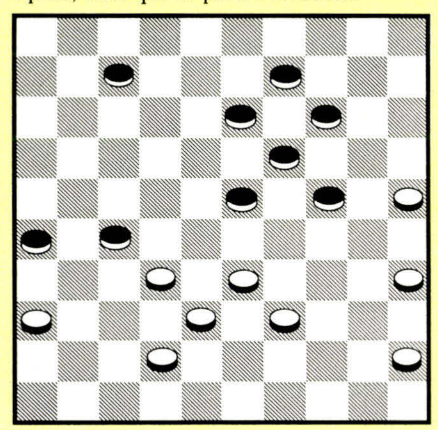


L'enchaînement Weiss est très difficile à jouer. Encore un exemple où le champion du monde junior force rapidement l'Italien Piconese à l'abandon.



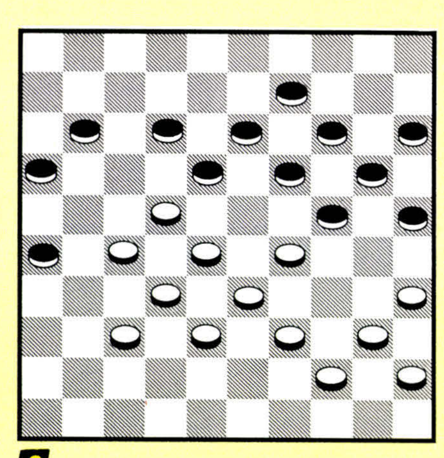
1 *Les noirs jouent et gagnent*

La dame que les noirs peuvent faire est bien reprise, mais que se passe-t-il ensuite?



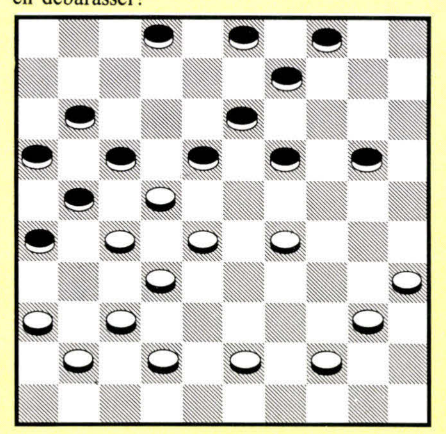
2 *Les noirs jouent et gagnent*

Très thématique! Après le marchand de bois, l'enchaînement du pion 22 paralyse totalement Nicault.



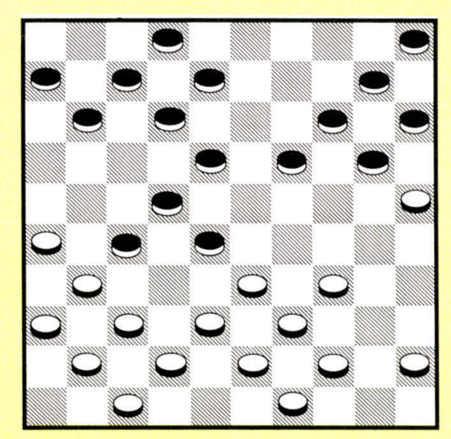
3 *Les noirs jouent et gagnent un pion*

Sans les pions blancs 37 et 28, une rafle dévastatrice serait possible. Que faites-vous pour vous en débarasser?



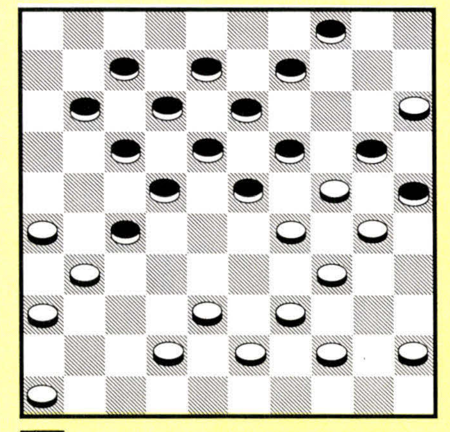
4 *Les noirs jouent et gagnent*

Deux sacrifices seront nécessaires pour éliminer le pion noir 22. Lesquels?



7 *Les blancs jouent et gagnent un pion*

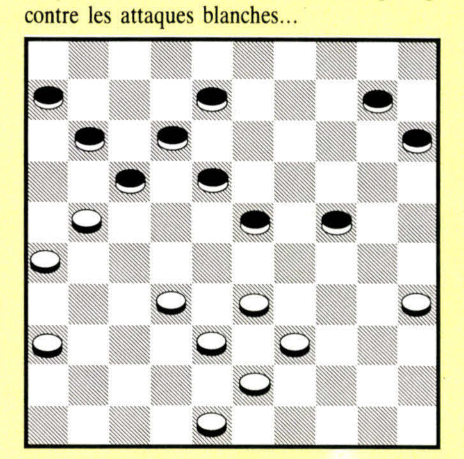
La case 29, actuellement occupée par un pion blanc, est le point névralgique des blancs.



10 *Les noirs jouent et gagnent*

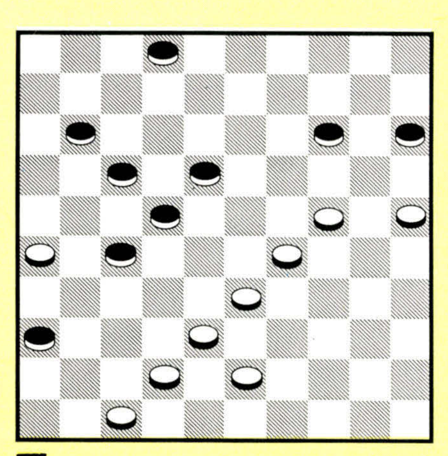
GRANDS CLASSIQUES

Le pion central des noirs est bien mal protégé contre les attaques blanches...



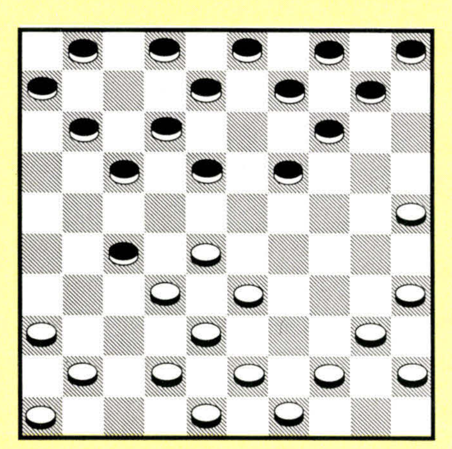
5 *Les blancs jouent et gagnent un pion*

Commencez par libérer la case 22 du pion noir qui s'y trouve et amenez-y un pion blanc.



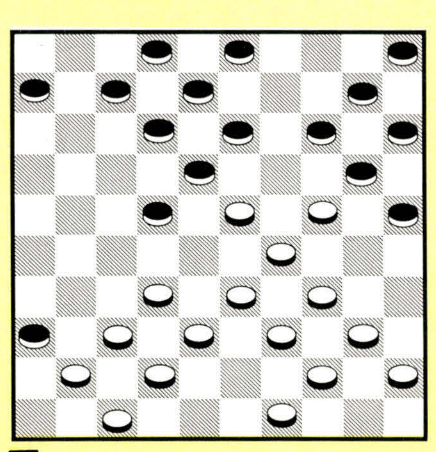
6 *Les noirs jouent et gagnent*

Un coup et les blancs abandonnent. Lequel?



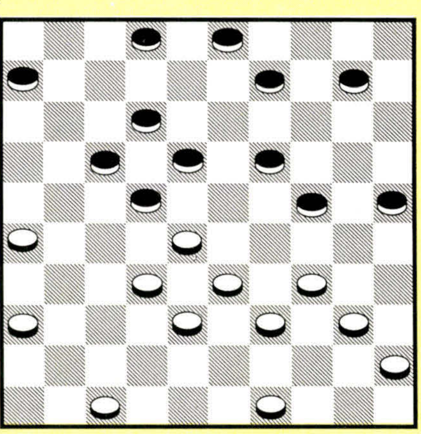
8 *Les noirs jouent et gagnent*

Les blancs, par des sacrifices appropriés, vont déloger les noirs de la case 12. Comment?



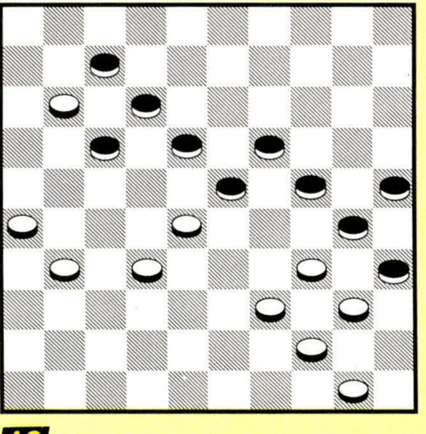
9 *Les blancs jouent et gagnent un pion*

La combinaison se résume à amener un pion noir sur la case 29. Par quels coups pouvez-vous y arriver?



11 *Les blancs jouent et gagnent*

Les blancs viennent de jouer 16-11?. Les noirs peuvent prendre de deux façons, l'une est perdante mais l'autre gagne. Laquelle?



12 *Les noirs jouent et gagnent*

Solutions page 119

REPONSES AUX INTERVENTIONS A LA COULEUR

STRATEGIES

Nous allons voir dans ce numéro les réponses aux interventions à la couleur. Notre prochaine rubrique traitera des réponses au contre d'appel et des réponses aux interventions par sans atout.

1. Réponses à l'intervention au niveau de un

Rappelons que l'intervention peut se faire avec 9-10 H ; en conséquence, le changement de couleur en réponse est forcing comme sur une ouverture, mais nécessite quelques points de plus et en principe au moins cinq cartes.

a) Réponse par l'annonce d'une autre couleur

S	O	N	E
1♦	1♥	—	?

1.
♠ V 8 7 5 4
♥ 4 3
♦ R V 6 2
♣ V 5

2.
♠ A D 7 6 3
♥ D 4
♦ A 5 2
♣ D 7 6

3.
♠ 7 4 2
♥ 8 3
♦ A 7 6
♣ A R V 5 3

Avec la main 1, il faut passer, l'enchère d'un ♠ promettrait au moins 8 H. Avec la main 2, il faut déclarer un ♠ ; l'enchère étant forcing, vous aurez la possibilité de montrer la force de la main au deuxième tour. Avec la main 3, dites deux ♣, description naturelle de la main.

b) Réponse par sans atout

Cette réponse montre au moins un arrêt dans la couleur adverse et une main légèrement plus forte qu'en réponse à une ouverture (le partenaire peut avoir 9 H).

S	O	N	E
1♣	1♥	—	?

4.
♠ D V 2
♥ 4 3
♦ D 7 6 2
♣ V 10 5 4

5.
♠ R 10 6 2
♥ D 4
♦ R 7 6 2
♣ R 10 6 4

6.
♠ A V 2
♥ V 3
♦ D 10 5 4
♣ A V 7 3

Avec la main 4, il convient de passer car l'enchère d'1SA serait encourageante. Avec la main 5, il faut répondre 1SA, enchère qui montre 8 à 12 H sans fit à ♥ et au moins un arrêt à ♣ (vous ferez un effort si votre partenaire reparle). Avec la main 6, 2SA est la bonne enchère ; cette enchère indique une force un peu plus forte que sur une ouverture, soit 13 à 14 H, votre partenaire s'il a au moins 11 H n'aura aucun mal pour déclarer la bonne manche.

c) Avec une main fittée

Soyez prudent avec une main régulière et entreprenant avec une main irrégulière.

Exemples de mains irrégulières

S	O	N	E
1♥	1♠	—	?

7.
♠ A 9 8 6 3
♥ 4
♦ V 8 7 6 4
♣ R 2

8.
♠ R V 7 4
♥ 4
♦ A 7 6 2
♣ 9 7 6 4

9.
♠ R D 5 3
♥ 7 5 4
♦ A R 7 5 2
♣ 3

Avec ces trois mains, il est possible que les adversaires aient un contrat, voire une défense à ♥ ou à ♣ ; il est important de donner tout de suite le plein de la main par une enchère de soutien à saut pour éviter que les adversaires puissent se décrire facilement.

Rappelons un principe très simple et très utile, mis en évidence et démontré par Vernes qui dit que l'on peut enchérir sans risque en cas de soutien jusqu'au palier correspondant au nombre d'atouts détenus par le camp, et cela sans tenir compte du nombre de points. Cela signifie qu'en diagnostiquant dix ♠ dans la ligne, vous pouvez défendre sans danger jusqu'à quatre ♠ (si vous chutez la défense est rentable).

Avec la main 7, annoncez quatre ♠, la manche est possible même si le partenaire est minimum. Avec la main 7, il faut déclarer trois autres ♠, si votre partenaire est maximum, vous jouerez la manche ; dans les autres cas, les adversaires auront plus de mal à trouver le bon contrat. Avec la main 9, il faut annoncer 4 ♠ ; néanmoins avec votre partenaire habituel, annoncez quatre ♦, montrant ainsi une belle couleur à ♦ et un bon soutien. Sur une surenchère adverse, votre partenaire favori pourra juger de la valeur de ses cartes.

Exemples de mains régulières

S	O	N	E
1♣	1♥	—	?

10.
♠ D 9 8 6
♥ R 7 6
♦ V 8 7 6
♣ R 2

11.
♠ 8 7 4
♥ A D 2
♦ A R 6 2
♣ 7 6 4

12.
♠ 8 7 5 3
♥ R D 4
♦ R 7 5 2
♣ A 4

Avec la main 10, enchérissez à deux ♥ en soutien classique. Avec la main 11, annoncez deux ♣ ; il s'agit d'un cue-bid agréant les ♥ et montrant au moins 13 points de soutien. Le partenaire freinera à deux ♥ avec une main minimum et continuera le dialogue dans le cas contraire ; cette enchère est évidemment meilleure que le saut direct à trois ♥ qui peut être un palier déjà trop élevé si le partenaire est minimum. Avec la main 12, annoncez deux ♣ ; même principe, même enchère, inutile de dépasser le palier de deux si votre partenaire est minimum.

Remarque : si nord se manifeste en troisième position, les principes ci-dessus restent valables.

2. Réponse à l'intervention au palier de deux sans saut

Rappelons que l'intervention au palier de deux garantit le plus souvent six cartes, les réponses sont calquées sur celles au palier de un, mais peuvent se faire avec une main moins forte.

S O N E
1♦ 2♣ — ?

13.
♠ 9 8 7 6
♥ 7 6
♦ A 8 7 6
♣ R 6 2

14.
♠ D 8 7 5 4
♥ V 7 5 2
♦ R 6 2
♣ 4

15.
♠ D 7 5 3
♥ A D 4 3
♦ 5 2
♣ R 8 4

16.
♠ D 7 4
♥ R 4 2
♦ R 10 6 4
♣ D 6 2

Avec la main 13, annoncez trois ♣, les adversaires ont vraisemblablement un contrat en majeures, ce petit barrage peut les gêner. Avec la main 14, il faut passer, pas de sauvetage, l'enchère de deux ♠ indiquerait une main positive. Avec la main 15, faites l'enchère de deux ♦, l'annonce d'une majeure promettrait cinq cartes, un soutien à trois ♣ est insuffisant (quatre ♣ serait une horrible enchère puisque l'on dépasse le palier de trois SA sans être certain que ce n'est pas le bon contrat) ; ce cue bid permet d'annoncer la main en laissant la possibilité au partenaire d'annoncer soit une majeure quatrième, soit 1SA s'il possède un arrêt à ♦ et une intervention correcte soit trois ♣ pour freiner s'il est minimum. Avec la main 16, il faut déclarer 2SA montrant 10 à 12 H, un arrêt dans la couleur adverse et une main régulière dans le cadre d'une proposition de manche.

3. Réponse à l'intervention à la couleur avec saut

Rappelons que ces enchères à saut correspondent au barrage au niveau de trois, mais avec seulement six cartes ; le partenaire devra le plus souvent passer ou poursuivre le barrage si la vulnérabilité est favorable.

S O N E
1♦ 2♠ — ?

17.
♠ 9
♥ R V 7 6
♦ R 8 7 6
♣ A 7 6 2

18.
♠ A 8 7 5
♥ 5 2
♦ R 9 8 6 2
♣ 6 4

19.
♠ 3
♥ A V 7 5 4 3
♦ 6 5 2
♣ A D 4

Avec la main 17, il faut passer ; aucune manche n'est envisageable, le partenaire fera plus de levées à l'atout que vous à SA (bien que vous jouiez la carte beaucoup mieux que lui !).

Avec la main 18, il faut déclarer 4 ♠ à vulnérabilité favorable, car vous avez la certitude que les adversaires ont une manche à ♥ ; à vulnérabilité défavorable, vous vous contenterez d'un simple barrage à trois ♠. Avec la main 19, aucune possibilité de manche, il vaut mieux jouer au palier de deux.

ENCHÈRES (*)

Cote 5 points

S O N E
— 1♦ 1♥ —
?

1.
♠ 8 4
♥ 3
♦ D 7 6 5 2
♣ R V 7 6 5

2.
♠ 8 4
♥ D 10 7 6 4
♦ 3
♣ A 7 6 5 2

3.
♠ 8 3 2
♥ R D 4
♦ 8 6 5
♣ A R V 4

ENCHÈRES (**)

Cote 6 points

S O N E
— 1♦ 1♥
?

4.
♠ A R 3
♥ 8 3
♦ A D 7 6 4
♣ 8 6 4

5.
♠ V 6 4
♥ 8
♦ D V 6 5
♣ 8 7 6 5 4

6.
♠ A R V 7 6
♥ 2
♦ A D 4
♣ R 10 7 6

JEU AVEC LE MORT

Cote 3 points

7.
♠ 10 7
♥ A 5
♦ R 7 4 3
♣ A 10 6 5 4

N / O E / S

♠ A R 8 4 3 2
♥ R D 8 4
♦ 6
♣ D 7

Vous jouez 4♠ sur l'entame du 2♦, Est fait la levée du 8♦ et rejoue le 6♠.

Cote 4 points

8.
♠ 4 3 2
♥ V 4
♦ 7 6
♣ A 6 5 4 3 2

N / O E / S

♠ A R V 7 5
♥ A 7 6
♦ A R 5
♣ 10 7

S O N E
— — — 1♥
X 2♦ — —
2♠ — 3♠ —
4♠

Vous jouez 4♠ sur l'entame du 10♥.

Cote 5 points

9.
♠ A 9
♥ A 5 3 2
♦ 5 4 3 2
♣ R 6 5

N / O E / S

♠ R 7 6 5 4 3
♥ 4
♦ A 8 6
♣ A D 6

S O N E
1♠ X XX —
2♠ — 4♥

Vous jouez 4♠ sur l'entame du R♥.

Cote 6 points

10.
♠ 7
♥ A V 5 4 2
♦ A 8 7
♣ R V 5 2

N / O E / S

♠ D V 9 8 3 2
♥ 6
♦ R 4 3
♣ 9 7 3

S O N E
— — 1♥ X
2♠ — — —

Vous jouez 4♠ sur l'entame de la D♦.

ENTAME

Donnez, pour chacune deux mains suivantes, votre entame.

Cote 2 points

11.
S N
1♥ 2♥
4♥
♠ 8 7 5 2
♥ 4 3
♦ D V 10 8
♣ A R 2

12.
S N
1SA 3SA
♠ 10 4
♥ A R V 2
♦ 8 7 5 4
♣ 8 6 3

Solutions page 119

LA BATAILLE DU CENTRE

STRATEGIES

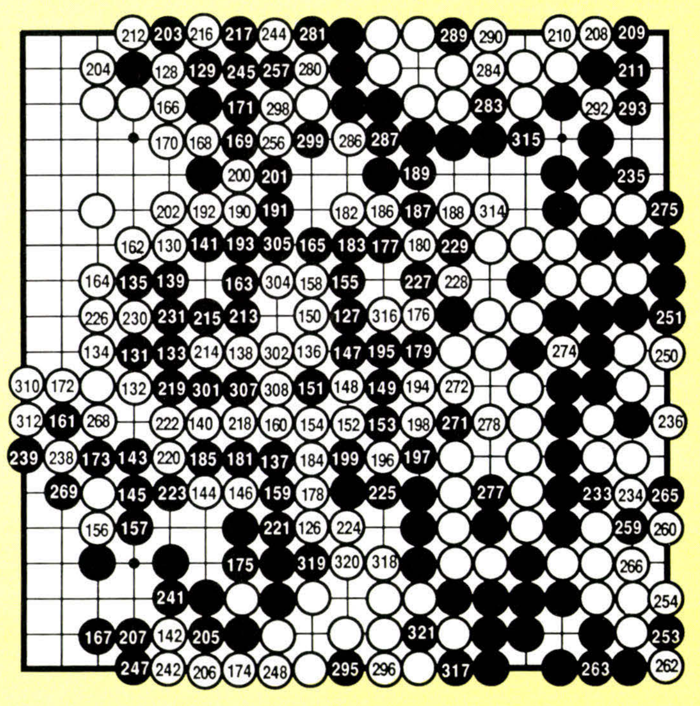
Nous avons longuement analysé, dans notre dernier numéro, le fameux coup 127 de la partie la plus célèbre de l'histoire. A ce moment, rien n'est encore joué, les positions sont redevenues égales et la bataille du centre s'annonce décisive. C'est ce que nous allons voir à présent.

128-141. Gennan contre-attaque.
Si le noir répond à 130 en 193, blanc avec 133 reprend l'avantage; noir doit donc éroder, et 131 est le point normal; 136 est un coup violent qui attaque indirectement les deux groupes noirs du centre et vise à réduire le territoire noir au Nord. Le noir assure rapidement la sécurité de ses groupes de 137 à 141 (diagramme 1).

141-167. L'obsession de Gennan.
Depuis 126, Gennan vise le coin qu'il envahit finalement avec 142. Le noir n'a pas de bonne réponse dans le coin et contre-attaque à son tour avec 143. La perte de l'initiative dans le combat du centre est sans doute à l'origine de la défaite blanche; 142 en 150 donnait peut-être plus de chances au blanc; le combat, difficile, fait rage, mais le noir parvient à fermer ses frontières avec 163 et 165 après avoir presque capturé les pierres blanches en jouant 161. 167 assure la victoire; si le noir est trop gourmand et connecte en 205, il reste avec un dangereux *Ko* sur les bras quand le blanc joue **a** (diagramme 1).

168-229. Les *Tesuji* de Gennan ne suffisent pas.
Le blanc cherche désespérément à réduire le territoire noir: 182 est une menace sérieuse; le noir ne peut pas résister en 186, et 183 est un moindre mal qui permet, néanmoins, au blanc

Blanc : Gennan — Noir : Shusaku
1. Coups 126-229



2. Coups 126-325 — Ko en 180: 232, 237, 240, 243, 246, 249, 252, 255, 258, 261, 264, 267, 270, 273, 276, 279, 282, 285, 288, 291, 294, 297, 300, 303, 306, 309 — 311 connecte en 180, 313 en 238, 322 connecte 274, 323 connecte 321, 324, en 203, 325: Ko en 253, puis connecte.

de placer 190; le noir doit céder un peu de terrain et une pierre. Après 200 les positions sont stabilisées (diagramme1).

230-325. Une bataille de *Ko* sans espoir.

Le *Ko* en 180 est le dernier gros point de la partie et celui qui le gagne l'emporte définitivement. Malheureusement pour le blanc, le noir a plus de menaces; mais Gennan a du mal à accepter la défaite, et il s'obstine jusqu'au dernier souffle. La compensation en 310 est insuffisante et, cruelle ironie, le noir gagne encore le dernier point en 325, un dernier *Ko* (diagramme 2).

Dans la partie suivante entre Gennan et Shusaku, c'est encore un *Ko* qui garantira la victoire de Shusaku, par 2 points.

Après cette rencontre historique, la renommée de Shusaku ne cessa de croître. Il mourut prématurément à trente-trois ans (en 1862), du choléra.



MICHAEL REDMOND BAT UN 9e DAN

Le jeune professionnel américain se rapproche du top-niveau. A l'automne 1986, il a battu pour la première fois en match officiel un 9e Dan japonais; il a d'ailleurs récidivé quelques semaines plus tard.

Voici cette partie.

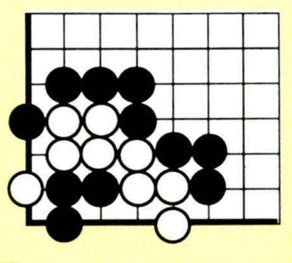
Avec 14, Redmond innove, pour prendre l'initiative sur la partie gauche du terrain; 22 n'est pas bon, la coupe en **a** aurait donné un meilleur résultat; mais 27 est trop gourmand; noir devait jouer 47. Redmond prend l'avantage, parce que 30 est *Sente* sur le coin et lui permet la connexion en 40. A la fin de l'échange, jusqu'en 53, le blanc a l'avantage, mais le perd aussitôt en jouant 54: la sortie en 55 est sévère. Il fallait consolider la position en *Sente*, en commençant par 71. La coupe en 65 donne au noir un gros centre et une avance confortable.

Après 124, il reste un *Ko* dans le coin. 127 est une grosse bourde: ce coup n'est pas *Sente* et la partie devient serrée. Redmond perd le *Ko* et son groupe du coin, mais il lance une dernière attaque avec 220-222. Nouvelle bourde du noir qui doit jouer 225 en 226 pour enlever une liberté au blanc; dans ce cas la coupe est impossible. 225 est donc le coup perdant. Il est dommage que cette première victoire ait été acquise sur deux fautes un peu incompréhensibles à ce niveau, 127 et 225.

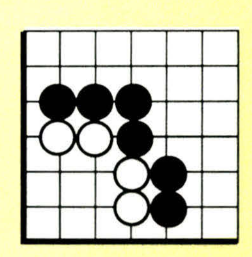
Blanc: Redmond 5e Dan-Noir: Kojima 9e Dan — Ko en 165: 169-172-175-178-181-184-187 — Ko en 163: 189-192-195-198-201-204-207-210-213-216-219 — 221: connecte en 124. — 245 en 218. — Blanc gagne de 3,5 points.



FACILES

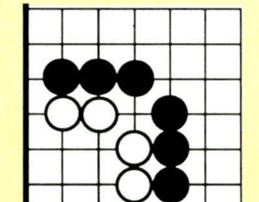


1 *Noir joue et tue.*

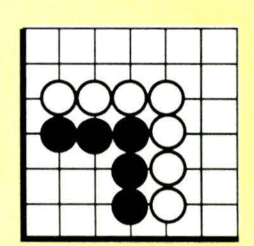


2 *Quel est le point vital pour vivre ou tuer?*

MOYENS

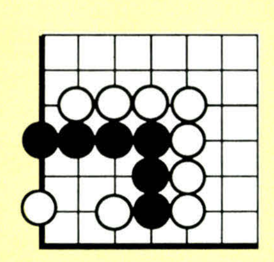


3 *Noir joue et tue.*

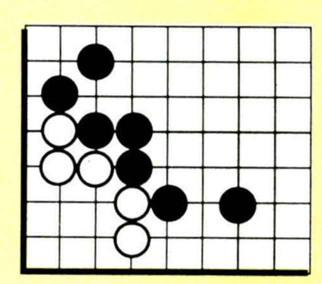


4 *Le carré du charpentier. Blanc joue et obtient un Ko.*

DIFFICILES



5 *Noir joue et vit.*



6 *Noir peut-il espérer quelque chose dans le coin?*

Solutions page 119

EMMANUEL JEANNIN-NALTET ET PATRICK LANCMAN

DONNEZ LE COMPTE !

Lorsqu'un défenseur entame sa longue et découvre la coupe du preneur, c'est un premier succès. Néanmoins, il attend de ses partenaires autre chose qu'un jeu passif. Il souhaite vivement obtenir un signe d'encouragement ou de dissuasion. C'est ici qu'intervient, une fois encore, le langage des cartes...

Il est logique de donner le compte dans la couleur intéressée. La surcoupe, lorsqu'elle est possible, est un gain de temps et, quoi qu'il advienne, elle gêne toujours le déclarant dans son plan de jeu. Cette signalisation est pratiquement sans risque, et on verra qu'elle offre plus d'avantages que d'inconvénients. Sans entrer dans le cadre de systèmes complexes, il ne faut jamais négliger une convention simple et utile, à caractère offensif, et qui peut donner une idée de la distribution. On peut distinguer trois cas de figure :

1. La parité :
Vous ne détenez que deux cartes dans la couleur coupée par votre adversaire. Vous marquez le « doubleton » en jouant d'abord votre plus forte carte (même si c'est un honneur), puis la faible au second tour, manifestant ainsi votre intention de surcouper. Cette annonce est quasi systématique si vous en avez adopté le principe. Une fois la répartition connue, la stratégie devient tangible.

2. La fausse parité :
Le simple fait de jouer en premier lieu votre plus faible carte témoigne d'une imparité dans la couleur (trois cartes ou plus). Il va de soi que votre adversaire va surveiller le maniement de vos cartes, et vous pouvez être tenté de le tromper pour le pousser à la faute. Un conseil immédiat : ne pas abuser. Comme tous les « psychics », ces petits pièges ne fonctionnent que si leur utilisation demeure rare et lors de situations bien précises.

3. L'anti-parité :
C'est le moyen le plus explicite de refuser la couleur. Vous ne marquez pas le doubleton et, si vous surcoupez au troisième tour, vos partenaires ne manqueront pas d'interpréter le message. Plusieurs raisons peuvent être à l'origine de cette décision :
- détention du Petit vulnérable
- protection d'une main forte
- absence de tarot majeur (vous préférez « cambrioler » une levée irréalisable).

L'objectif recherché n'est pas toujours une position de surcoupe. Un défenseur a souvent intérêt à se faire surcouper afin d'utiliser judicieusement quelques tarots majeurs courts. Il est donc valable de procéder à une anticipation de parité dès l'ouverture du flanc. Il en découle aussi qu'une absence flagrante d'uppercut devant le preneur refuse la couleur (Petit, main forte, etc.).
Pour que la surcoupe soit fructueuse, il est nécessaire de laisser la main au joueur placé pour la réaliser dans les meilleures conditions. En outre, il est évident qu'en dernière position devant le preneur, les cartes jouées sont sans signification puisqu'obligation est faite de monter.
De même, on peut signaler un tripleton en jouant faible, forte, puis faible, mais cette technique se révèle rarement fiable.
Naturellement, l'attaquant enregistre également ces renseignements et peut utiliser quelques parades :
- soit jouer un coup d'atout intermédiaire pour uppercuter le tarot surcoupeur (vilaine bête !)
- soit, s'il en a les moyens, attendre pour couper maître
- soit s'excuser, si c'est le moindre mal.

Tous ces « gadgets » contribuent à clarifier le jeu et permettent l'élaboration instantanée d'une tactique. C'est l'une des applications de la cohésion en défense où l'imagination cède le pas aux réalités.
En défense, aidez-vous les uns les autres...



Solutions page 120

Vous êtes en Sud

1. A 18 14 13
♠ D 9 6 2
♥ R 10 4 2
♦ C 4
♣ V 8 7 6 5
Preneur Ouest.
Nord entame le 10 de ♦. Ouest coupe.
Que jouez-vous ?

2. A 17 15 4
♠ D V 9 8 6
♥ 9 5
♦ V 3 2
♣ C 10 5 4 2
Preneur Est.
Ouest entame le 4 de ♥.
Que jouez-vous ?

3. A 14 10 8 4 2
♠ R D 7
♥ C 6 5
♦ V 10 9 7
♣ 9 5 4
Preneur Ouest.
Il trouve l'excuse au chien.
Nord entame le 8 de ♠. Ouest coupe.
Que jouez-vous ?

4. A 14 5 1
♠ D V 9
♥ C V 5 4 3
♦ V 7 6 5 4
♣ 8 2
Preneur Nord.
Est entame le 9 de ♣. Nord coupe.
Que jouez-vous ?

5. A 20 18 14 12 11 10
♠ 10 5 4 3
♥ C 8 2
♦ V 5
♣ D 7 4
Preneur Est.
Ouest entame le 2 de ♦
Que jouez-vous ?

6. A 12 4
♠ C 6 5 4 3
♥ V 7
♦ R C 7 6 5
♣ D 9 8 4
Preneur Ouest.
Nord entame le 3 de ♥. Ouest coupe.
Que jouez-vous ?

7. A 15 12 10 5
♠ C 10 8 7 6
♥ R C
♦ 9 7 4
♣ R 6 4 2
Preneur Ouest.
Nord joue le 8 de ♣. Ouest coupe et joue ♥.
Vous prenez et continuez ♣.
Vous êtes ensuite en main au Roi de ♥.
Est a montré une parité.
Que jouez-vous ?

8. A 12 9 8 7
♠ 6 4 3 2
♥ R C
♦ 8 7 6
♣ D C 10 6 4
Preneur Est.
Vous entamez le 4 de ♣. Est coupe et joue ♥. Vous prenez et continuez ♣.
Vous êtes ensuite en main au Roi de ♥.
Ouest a montré une parité. Que jouez-vous ?

BENJAMIN HANNUNA

LE MILIEU DE PARTIE (suite)

STRATEGIES — GRANDS CLASSIQUES

Dans les numéros précédents, nous vous avons donné un certain nombre de critères permettant de choisir entre un jeu sûr et un jeu agressif: force respective des jans intérieurs, présence éventuelle d'une "ancre" dans le jan adverse, présence éventuelle de blots dans les jans intérieurs, et nombre de pions arrière de chacun des joueurs.

De l'étude de ces critères, un point important ressort: au backgammon, surtout en milieu de partie, c'est généralement l'agressivité qui paye: les pions des deux joueurs étant encore étroitement imbriqués, la conquête d'une case importante vaut souvent le risque de laisser un ou deux pions exposés. Encore faut-il savoir quand il faut, ou non, exposer des pions, et où il faut le faire...

- Quand?

- quand vous n'êtes pas en double shot direct: vous limitez ainsi les probabilités de shot catastrophique (évitez particulièrement d'exposer un pion quand vous avez déjà vos pions arrière dédoublés),
- quand c'est une des seules manières de faire une case importante,
- quand c'est une des seules manières de faire jouer des pions autrement inactifs.

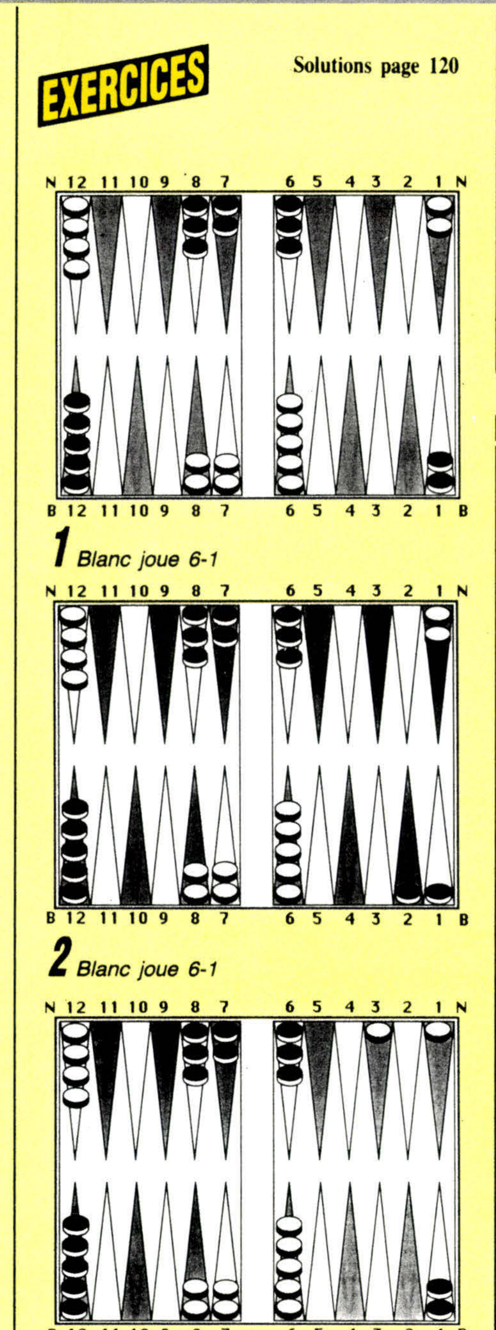
- Où?

- là où le blot vous est le plus utile s'il n'est pas frappé,
- là où vous minimisez le nombre de shots (parmi les places les plus utiles, évidemment...),
- là où votre adversaire doit, pour frapper, utiliser un dé qui aurait été de toute manière bon pour lui.

Si les premiers exercices vous semblent un peu faciles, ne vous y trompez pas: les principes qu'ils mettent en jeu sont encore trop souvent négligés par un grand nombre de joueurs...

EXERCICES

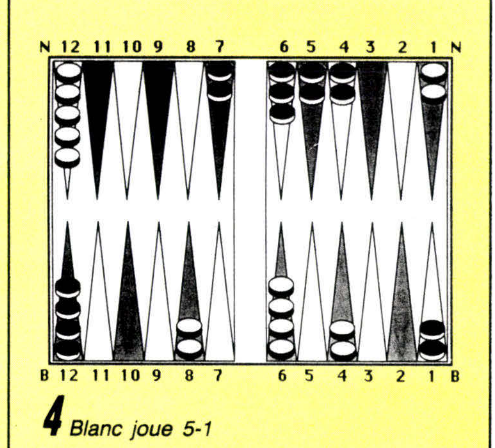
Solutions page 120



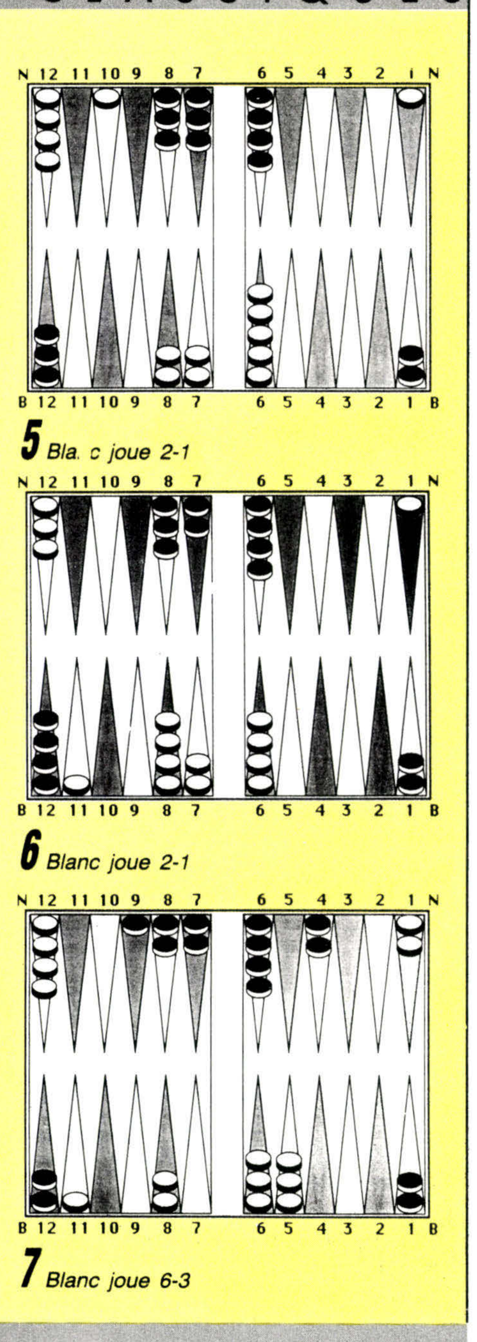
1 *Blanc joue 6-1*

2 *Blanc joue 6-1*

3 *Blanc joue 6-1*



4 *Blanc joue 5-1*



5 *Blanc joue 2-1*

6 *Blanc joue 2-1*

7 *Blanc joue 6-3*

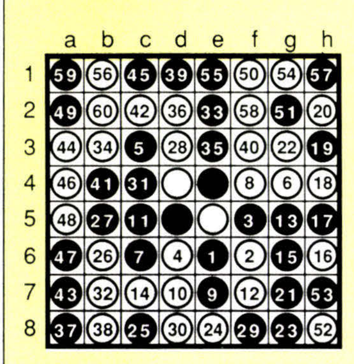
MARC TASTET

OTHELLO

LE COUP PASSA SI PRES...

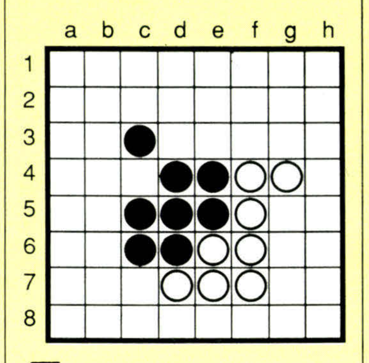
STRATEGIES — GRANDS CLASSIQUES

Le Japonais Hideshi Tamenori a remporté le championnat du monde 1986 à Tokyo en gagnant toutes ses parties. Toutefois, au cours des matchs de poule qualificatifs pour les demi-finales, il est passé tout près de la défaite face au Suédois Rikhard Andersson (qui terminera cinquième). C'est cette intéressante partie que nous commentons ici.



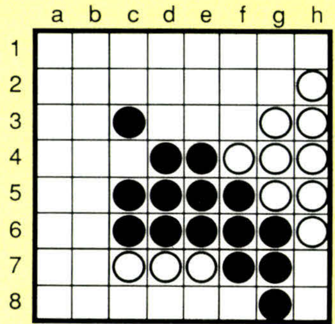
1 Noir: R. Andersson 31; Blanc: H. Tamenori 33

5: Ce coup constitue l'ouverture *Ishii*, du nom du joueur japonais champion du monde à Paris en 1983.
6 à 12: Cette suite de coups est assez classique après le coup 5 et conduit à la position suivante où chaque joueur a ses pions groupés, et les deux masses se font face.
13: Noir pourrait jouer également G3 pour enlever à Blanc le coup C7, et



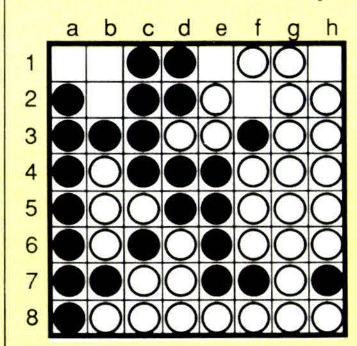
2 Position après le coup 12: F7

la lutte pourrait continuer dans ce sens, Blanc cherchant à jouer en C7 et Noir l'en empêchant, avec par exemple la suite G3/F3/H4/E3/G5...
17 à 20: Blanc prend un bord déséquilibré de cinq cases à l'Est: il a l'intention de "bétonner" (voir J&S nos 40 et 41) et d'essayer de bloquer Noir qui a déjà beaucoup de pions en frontière à l'Ouest et au Nord.
21: Noir exploite tout de suite la faiblesse du bord Est. Ce coup pourrait paraître téméraire: Blanc ne va-t-il pas réussir (après E3 par exemple) à jouer H8 sans que Noir puisse s'insérer en H7, puis à jouer H7 lui-même?...
23-24: En fait, il n'en est rien et, après le coup 23, Blanc ne peut plus espérer jouer les deux coups H8 et H7. Si, après avoir retourné un pion sur la diagonale, Blanc prend le coin H8, Noir peut répondre H7 grâce au pion noir F7.
Il faudrait donc que Blanc retourne F7 auparavant, mais sans retourner G7 pour ne pas donner le coin à Noir. Pour ce faire, il doit jouer E8 (ce qu'il fait d'ailleurs). Mais ce coup retourne aussi G6: si Blanc joue plus tard H8, il n'aura plus d'accès à H7 et c'est donc Noir qui y jouera et pourra jouer ensuite H1 récupérant un coin et le bord Est.
25: Un joli coup qui ne laisse pas de réponse immédiate sur le bord Sud à Blanc.
28: Le "bétonnage" de Blanc n'a pas marché. Il est maintenant obligé de



3 Position après le coup 23: G8

retourner des pions en frontière de la position.
32: L'intérêt de ce coup est qu'il enlève à Noir le coup D2, lui "pourrit" le coup A6 (qui retournerait la case "X" B7) et ne lui donne pas de nouveaux coups. Si Noir recoupe la diagonale B7-F3 et prend le coin A8, Blanc pourra s'insérer en B8 et garder des pions définitifs sur le bord Sud. Toutefois, Blanc n'est pas en bonne position et ce coup est un pis-aller.
33 à 38: Noir ne se précipite pas pour recouper la diagonale et économise ses coups: E2 puis E3. Il prend finalement le coin et Blanc s'insère en B8.
51: Un très joli coup de Noir: Blanc ne peut recouper la diagonale A8-G2 pour gagner le coin H1 (s'il joue F2, il retourne aussi G2 et c'est Noir qui jouera H1).
54: Blanc récupère des pions définitifs sur la colonne G. Ce n'est pas

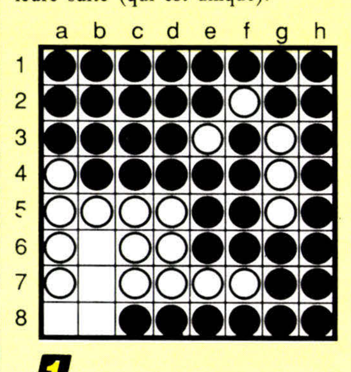


4 Position après le coup 54: G1

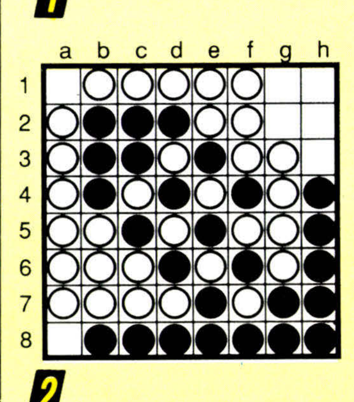
gênant pour lui de retourner G2 puisque Noir a déjà un accès au coin H1 par son pion H7.
55: A ce moment-là, Noir est encore dans une position gagnante mais il ne joue pas le bon coup. Sauriez-vous le trouver (avant de lire la suite)?... Il fallait prendre le coin H1 qui, avec la meilleure suite: B1/E1/F2/B2/A1 donnait la victoire 34-30 à Noir!
60: C'est finalement Blanc qui gagne 33-31.



Voici deux problèmes de fin de partie: dans les deux cas, Noir joue et gagne, mais il s'agit ici de trouver le meilleur coup de Noir et la meilleure suite (qui est unique).



1



2

Solutions page 120



FLIP

FESTIVAL DES JEUX DE PARTHENAY

Du 10 au 19 JUILLET 87

une d'rôle de citadelle

* UNE EXPOSITION DE JEUX DE ROLES, DU CLUB DU FER DE LANCE.
* UN CASINO FANTOCHE (AMBIANCE PROHIBITION GARANTIE).
* 4 JEUX DE ROLES GRANDEUR NATURE
  SCÉNARIOS MÉDIÉVAL-FANTASTIQUES, ANNÉES 20/30 ET POST -NUCLÉAIRE ... AVEC LE CLUB PARADOXES, LE CLUB DE LA ROCHE SUR YON, STRATEGES ET MALEFICES, LES NUITS DE LUDOS.

PROGRAMME FLIP : A.D.P.R. - 7 RUE BÉRANGER - 79200 PARTHENAY
TÉL. : 49.94.03.77

FAITES-VOUS MAD MAX



CARCRASH

Plongez à fond les manettes dans l'univers de CARCRASH : aux commandes d'un engin surpuissant, blindé et armé de lance-roquettes, vous luttez pour survivre dans un monde sans loi... Ruses de guerre, alliances, trahisons... A vos claviers !

UN ATARI 520 ST PAR SEMAINE ! Tous les vendredis à minuit, du 22 mai au 10 juillet, le détenteur du meilleur score gagnera un micro-ordinateur ATARI 520 ST. Bonne chance !

36 15 JEST

MINITEL

SOLUTIONS

PROFONDEURS VI

Avez-vous trouvé les deux issues de ce couloir infernal? Et les billes noires, vous les êtes-vous procurées?

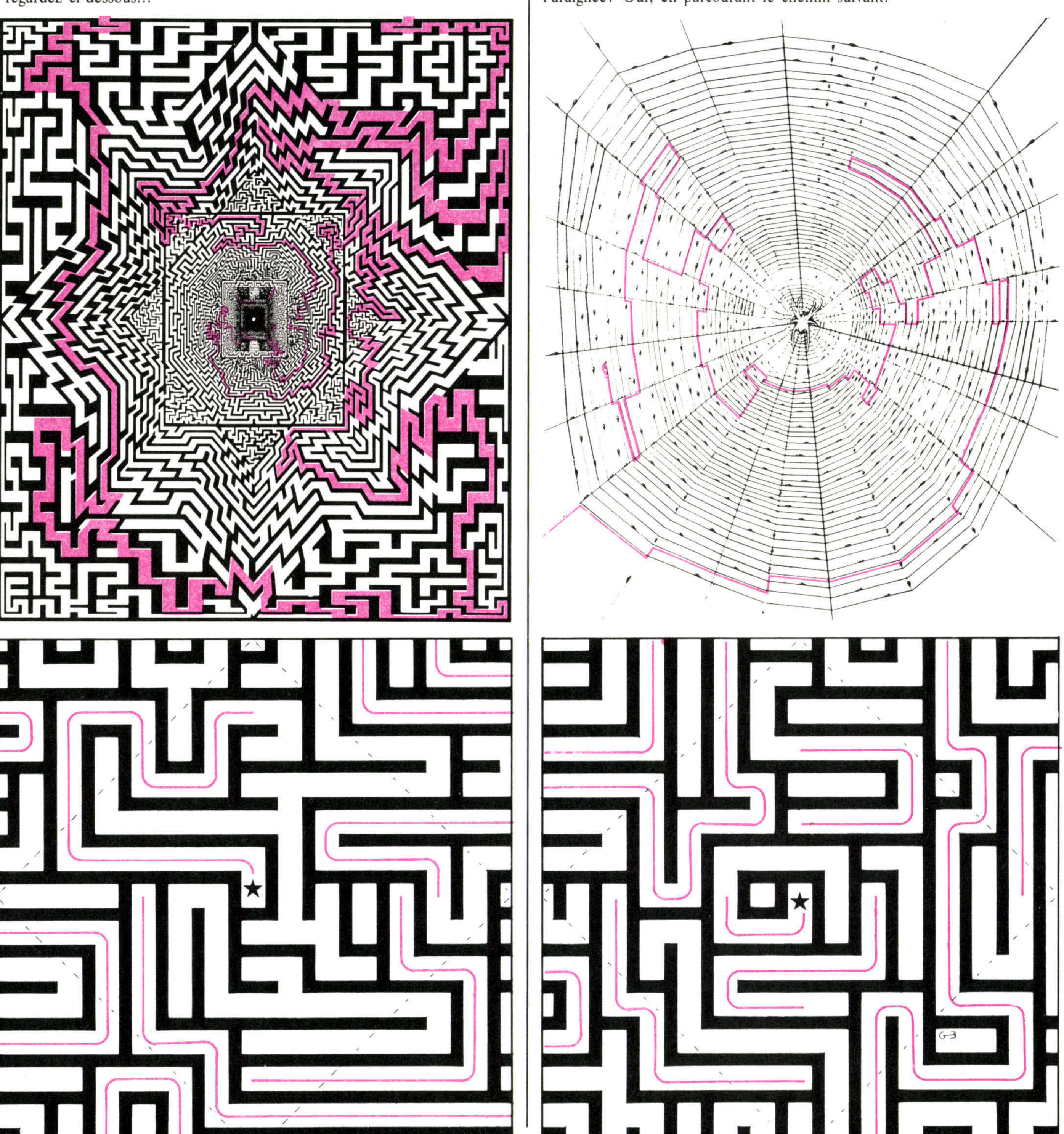
Si oui, rendez-vous directement page 45 pour franchir le niveau VII, sinon, regardez ci-dessous...

L'AGE D'ARCHIBALD

Mais remontons... au numéro 43! Page 58, la solution du premier problème de Récréation était le 3 avril 1984 et non pas 1964! Mais vous aviez, bien entendu, rectifié de vous-même.

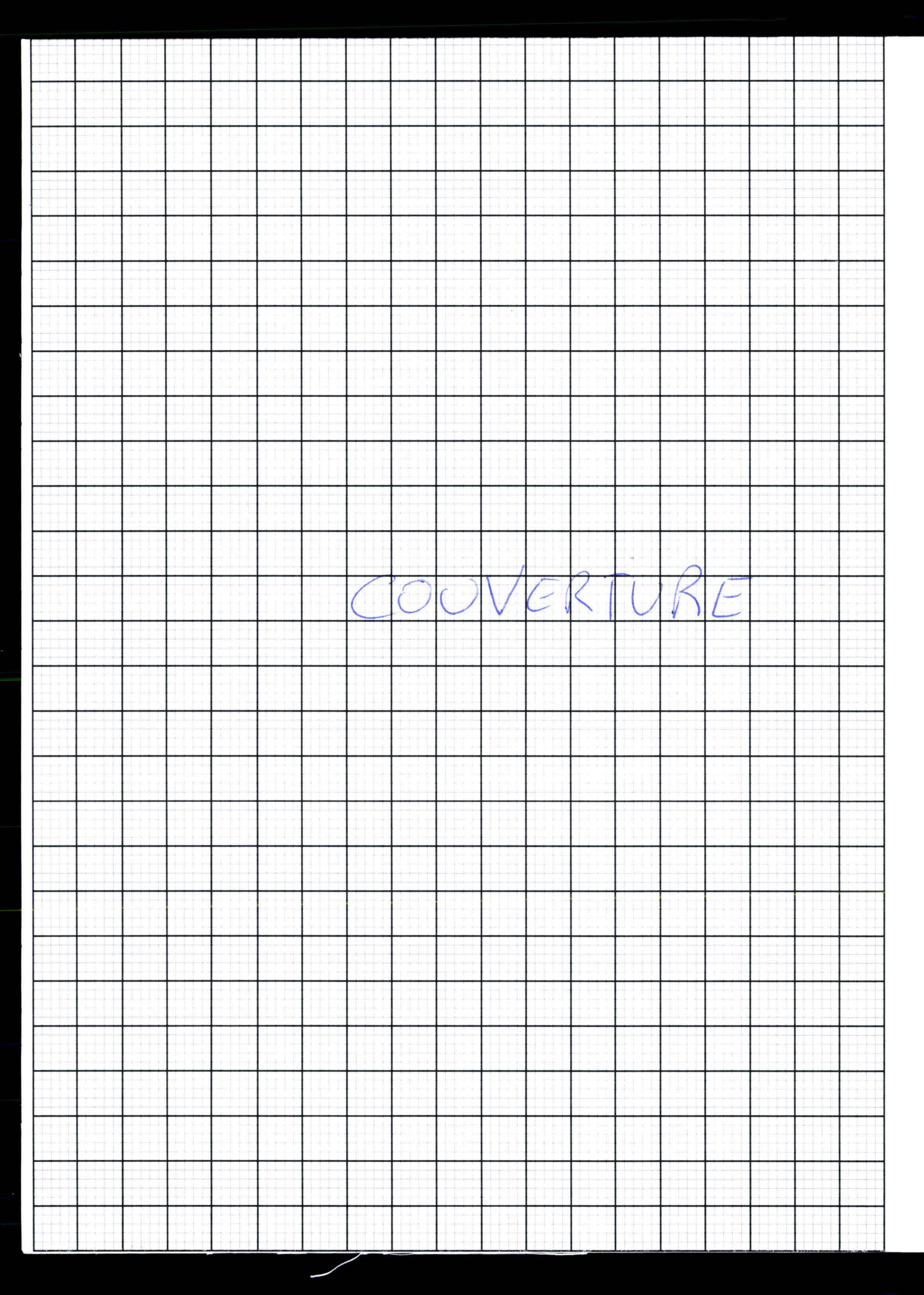
TOILE D'ARAIGNEE

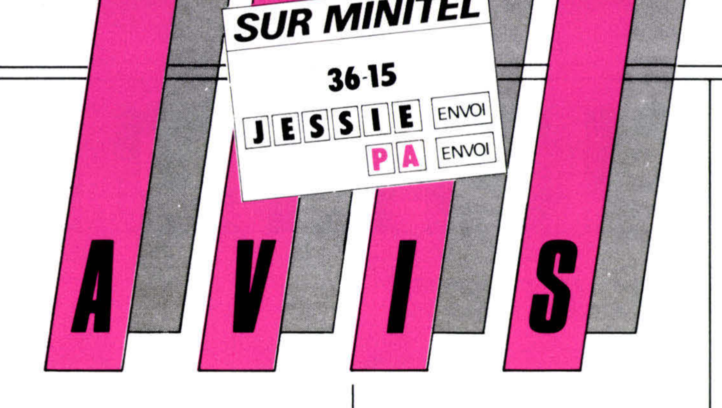
Le minuscule vermisseau a-t-il réussi à ne pas tomber entre les pattes de l'araignée? Oui, en parcourant le chemin suivant:



RECTO VERSO/VECTO RERSO

Vous êtes-vous résolu à découper votre revue? Sinon, vous pouviez rejoindre l'étoile centrale comme indiqué sur notre schéma.


COUVERTURE



• Cherche n° 7 de J&S. J.M Guilhaumon, 1, allée des Pépinières, 92380 Garches.

• Cherche scénariste doué pour collaborer à la rédaction d'un recueil de scénario de SF (Mega, Empire Galactique). Contacter Alexis Bes, 15, Grande-Rue, 78290 Croissy.

• Amiga passionné cherche tout contact. Thierry, Berkenlaan n° 5, 1641 Alsemberg, Belgique. Tél: 02/ 380 04 69.

• Cherche contacts sur Amstrad CPC et compatibles PC. J'ai développé des utilitaires de D A O C (Donjons assistés par ordinateur) idéaux pour les clubs ou pour préparer un tournoi. Claude Carlier. Tél 20 43 43 72 ou 27 83 81 33 du vendredi 19h au dimanche 18h.

• S.O.S. aventure: Dans Ultima III. Dans les bars, tous les renseignements que l'on peut avoir seront donnés en payant 10, 20, 30... jusqu'à 90 F. Ces renseignements concernent les villes. Pourrait-on avoir la liste des sorts des magiciens et des sorciers? Timothée de Saint-Albin, Gal Guisan, 5, 1009 Pully, VD Suisse.

• Recherche généreux donateurs de jeux de rôle, scénarios, jeux de société ou wargames. Dimitri Carbonnelle, 23, rue du Gué d'Orient, 95470 Saint-Witz. Tél: (1) 34 68 23 64.

LES BONNES OCCASES...

VEND

• MERP en anglais neuf + Rommel, 180 F. Tél: 90 50 72 77. Demander Hubert.

• un échiquier électronique Mephisto II Masters, 1 000 F. M. Ginderow, BP 82, 75223 Paris Cedex 05.

• Rommel, 150 F + Ave Tenebrae, 100 F. Stéphane Thierry, 280, Le Clément, 38530 Pontcharra. Tél: 76 97 63 84.

• L'Œil Noir (initiation au jeu d'aventure), 100 F.Talisman, 100 F; Appel de Cthulhu, 150 F et le Shérif et le hors la loi, 70 F. Ou le tout à 350 F. Charles-Everard de T'Serclaes, 87 rue Ampère, 75017 Paris. Tél: (1) 47 63 83 26.

• Apple IIe + 2 drives + moniteur + joystick + 200 logiciels + doc: 7 000 F. Disponible sur départ. 64 ou 38. Denis Meyer: 59 26 57 83 (H.B) ou Fabrice Meyer: 76 87 68 00.

• Panzer Leader, 140 F, Fief, 80 F, Waterloo, 100 F, Okinawa, 90 F, Console Atari 2600, 300 F + cassettes: 35 F chaque, "livres dont vous êtes le héros" 15 F pièce, figurines, 5 F pièce. Tél: 77 21 08 45. Demander Hervé.

• Gran, Piranha n°3, 5, 6 + la vengeance d'Althéos, Le tombeau du vampire + Le grand Mamouth. Vincent Mottier, Av. de Lonay 7, 1110 Morges, Suisse. Tél (19 41 21) 71 03 85.

• Thomson MO5 + lecteur de cassettes + prise manettes Atari + crayon optique + livres, revues, nombreux jeux: 1 600 F. Tél: 35 60 57 54 après 18h.

• Œil Noir (2 boîtes de base, 135 F + 11 scénarios, 15 F chaque) + 50 "livres dont vous êtes le héros", 15 F chaque... Sébastien Raymond, 26, rue Cassignol, 33000 Bordeaux. Tél: 56 48 17 68.

• Figurines pour jeux de rôle, 8 F pièce + frais d'envoi. Christophe Merle, 1, rue du Clos du Roy, 74640 Givry.

• Ordinateur Commodore 64 SECAM Péritel + lecteur de cassettes + 300 logiciels + Simon's basic + livres, revues. Tél: 43 50 78 92. Demander Nicolas.

• Extension l'Œil Noir, 70 F. Patrick Déronzier, Lot. Les Gravines, 74370 Pringy.

• Figurines pour JdR médiéval-fantastique. Emmanuel Faure, 21 route de Climbach, 67250 Lobsann. Tél: 88 54 75 49.

• Apple IIe 128K + moniteur NB + drive 6 500 F. Imprimante Imagewriter 4 000 F. 450 logiciels (300 disks: Hacker II, Ultima IV...) 4 000 F. Tél: 93 96 00 23. Demander Cédric.

• Figurines peintes type médiéval-fantastique et autres. Eric Alliot, 26 rue E. Renan, 75015 Paris. Tél: (1) 47 34 64 01.

• Livres de science fiction. Envoi de liste contre 8,80 F timbres. M. Temperville, Ferme du rabot, 5, rue de Bellevue, 91400 Orsay. Tél: 69 28 45 50 le soir.

• Spectrum 48 Ko (péritel + joystick + interface + magnéto). Nombreux logiciels et revues: 1 300 F (meuble spécial en option). Tél: 99 36 63 73. Demander Yvan.

• C 64 + 1541 + 700 programmes + cart. Epyx + joystick + livres + revues: 3 500 F. Imprimante MPS-803: 1 000 F (de préférence sur Rhône-Alpes). Tél: 78 30 08 05. Demander Maxime.

• AD&D Monster Manual, Unearthed Arcana... 100 Fpar livre. Dungeon Master Guide: 150 F, White Dwarf n[os] 66 à 69, 40 F le lot. Tél: (1) 41 87 39 61. Demander Julien.

• Okinawa, 110 F; Yom Kippur, 140 F (+ 20 F de frais d'envoi) + 5 "livres dont vous êtes le héros" 15 F chaque (liste sur demande) + Thalassa, 90 F (+ 15 F de port). Nicolas Guillemain, 8, rue des Roseaux, 78340 Les Clayes-sous-Bois.

• ou fabrique scénarios pour Ultime Epreuve, D&D, Mega. Envoyez vos idées et vous recevrez 2 semaines plus tard un scénario. Guillaume Richy, centre Lannelongue, 17370 Saint-Trojan.

• La Compagnie des Glaces, 90 F; Bitume, 45 F; Empire Galactique + Frontières de l'Empire, 80 F. Tél: (1) 39 76 27 94 après 18h. Demander Alex.

• Apple IIc + moniteur vert + souris + joystick + logiciels: 6 000 F. Lecteur externe Apple IIc, 2 800 F. Tél: 61 73 11 00.

• 58 "livres dont vous êtes le héros", 600 F ou 10 F chaque, 2 boîtes de l'Œil Noir: 50 F l'une et 1 Boîte Talisman, 100 F. Tél: 56 81 33 35 le soir.

• Maléfices + modules n° 1 à 5 + supplément. Talisman, Rêve de dragon + modules n° 1 à 3. L'Œil Noir n° 1 à 3 + 10 modules. Mega 1 et 2. Tél: 39 81 48 26. Olivier Vinet, 18, rue des Aulnaies, 95110 Sannois. Tél: (1) 39 81 48 26.

• Amstrad CPC 464 avec moniteur couleur + joystick + utilitaires + nombreux jeux et livres: 2 900 F. tél: (1) 43 76 45 47 après 18h. Demander Ahmed.

• Oric Atmos 48 K, magnéto + Péri-

tel + Guide et 15 logiciels: 1 500 F. Tél: 46 58 29 20.

- Amirauté, 100 F + Légendes, règles complètes, 100 F + Flight Simulator II pour Apple IIe, 550 F. Franck Menand, 103, rue de Savigny, 50600 Saint-Hilaire du Harcouët.
- "Livres dont vous êtes le héros" + Méga + revues, jeux électroniques et de société. Tél: 22 87 16 36 le week-end. Demander Yannick.
- règles de Paranoïa + scénario, Ave Tenebrae... jeux de cartes, modules... Tél: 59 53 28 85 après 17h30.
- L'Œil noir, boîte 1 chez Folio junior ou Schmidt et boîte 2 chez Schmidt ainsi qu'une boîte de Dungeon floor plan. Le tout 250 F. Modules pour l'Œil Noir: Les sept coupes magiques, La fille du calife, L'auberge du sanglier noir, 10 F l'unité. Tél: 45 84 86 61. Demander Cyrille après 18h30.
- Nombreux jeux de rôle, wargames, figurines et magazines spécialisés (ADD, ADC etc.). Tél: 39 73 60 38. Demander Eric.
- Squad Leader, COI, COD, GI Anvil of Victory. Tél: (1) 42 20 37 39. Demander Yves.
- L'Appel de Cthulhu, 120 F, les Fungi de Yuggoth, l'Asile d'aliénés, la Malédiction des chtoniens, 70 F le scénario et Meurtre à Dunwith, 30 F. L'Œil Noir, boîte de base, 70 F, accessoires, 80 F, 5 scénarios, 15 F chaque. Légendes, règles complètes, 90 F, Légendes Celtiques, 70 F, accessoires, 50 F. Squad Leader en français, 200 F. Ecrire à Christophe Mauvage, 3, rue Henri-Maret, 57000 Metz.

ACHETE

- Bordelands (Eon Products). Claude Montebello, 19, rue François-Marchand, 45100 Orléans. Tél: 38 63 19 72.

ECHANGE

- Napoléon à Austerlitz et Triangles contre Le Triangle du Diable. F. Etienne, 6, allée des Troënes, 91380 Chilly-Mazarin.
- 5 "livres dont vous êtes le héros" (liste sur demande) contre boîte de base D&D. Tél: 53 57 36 31. Demander Christophe de 18 à 20h.
- Nombreux programmes pour Apple II. Liste sur demande. Eric Lablanche, 35, rue A. Ribot, 60100 Nogent/Oise.

SOLUTIO

PAGES 46 ET 47

Les demoiselles du pensionnat :

Lundi	Mardi	Mercredi
1-2-3	1-4-7	1-10-13
4-5-6	2-11-14	2-5-8
7-8-9	3-15-12	3-6-9
10-11-12	10-5-9	4-11-15
13-14-15	13-8-6	7-14-12

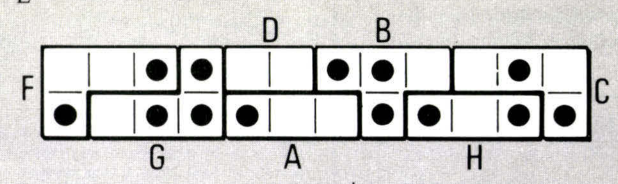
Jeudi	Vendredi
1-5-11	1-8-14
3-7-13	3-4-10
2-15-9	2-6-12
4-8-12	7-5-15
10-14-6	13-11-9

Samedi	Dimanche
1-6-15	1-9-12
2-7-10	2-4-13
3-11-8	3-5-14
4-14-9	7-11-6
13-5-12	10-8-15

PAGES 52 ET 53

Récréation (par Bernard Myers):

1.
E



2.
PROIE, PRIEE, PAMEE, PAIEN, PAIRE, PLIEE, RAMEE, RAIRE, RAMIE, FRIRE, FAIRE, FLORE, FLIRT

4.
Il y a 2 répartitions possibles: Votre premier choix était donc: 13 + 37 + 25 + 15 + 10 (10 F de roses) et votre deuxième proposition: 5 + 20 + 9 + 6 + 60 (60 F de roses)

3.
A1; C2; D3; B4; E5
Damien sait que C est donc 1er, 2e ou 3e, et Blaise respectivement 3e, 4e ou 5e. La seule chose qu'il sait de plus que nous est son propre classement, et cela lui est suffisant. Nous savons qu'il n'est pas 1er. S'il était second, Damien ne pourrait quand même pas savoir les positions de Claude et Blaise; de même s'il était 4e ou 5e. Donc Damien doit être 3e et ainsi savoir que Claude est 2e, Blaise 4e, et donc Arnaud 1er et Ernest 5e.

5.

6.
1 - 3 - 13 - 31 - 34 - 41 et complémentaire 44

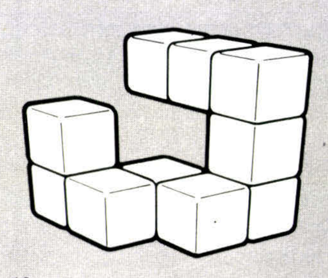
7.
En J (il était entré en D).

8.
Emile .... Flan 8,30
Thierry .... Religieuse 7,10
Marie .... Eclair 6,90
Rose .... Meringue 5,20
Les garçons (E et T) ont mangé les gâteaux les plus chers (7,10 F et 8,30 F). Comme E n'a pas mangé celui à 7,10 F (c'est sur la note fausse). C'est donc que E a mangé celui à 8,30 F et T celui à 7,10 F. De même on voit que M a mangé celui à 6,90 F et R celui à 5,20 F. M n'a pas mangé de religieuse (note), de meringue (initiale) ni de flan (qui coûterait le prix indiqué). M a mangé un éclair. T n'a pas mangé de flan (note), de meringue (prix sur note) ni d'éclair (M), donc une religieuse. E n'a pas mangé de meringue (note), donc le flan et R la meringue.

9.
— * I +
Les signes correspondent à la divisibilité des nombres de la grille :
— divisible par 2
× divisible par 3
I divisible par 5
les signes se superposent quand il y a plusieurs diviseurs.

10.
C

11.
10 cubes



12.
150m.

13.
AN - ANE - UN - PANE - UNI - UNIR - MUNIR - PANER

14.
357
× 6
2142

PAGES 82 ET 83

Ludoquiz (par Benjamin Hannuna):
1b - 2b - 3b - 4c - 5c - 6a - 7b - 8c - 9a - 10b - 11c - 12b - 13a - 14a - 15c - 16a - 17b - 18c - 19b - 20b - 21c - 22a - 23a - 24a - 25c - 26c - 27b - 28c - 29b - 30b

PAGE 85

Nombres croisés (par Claude Abitbol):

1.

	A	B	C	D	E
A	3	4	5	6	7
B	■	9	9	9	■
C	7	■	1	1	2
D	1	2	1	■	2
E	7	3	5	5	5

2.

	A	B	C	D	E
A	6	8	9	2	1
B	7	■	■	4	5
C	6	7	6	4	6
D	7	7	7	■	1
E	6	7	8	■	1

PAGE 87

(Louis Thépault)
Un nombre et des fruits:
Les lettres du nom doivent pouvoir être lues à l'envers. Les seuls chiffres romains répondant à ce critère sont I X et à la rigueur M qui donne W. Les seuls nombres possibles en 2 lettres sont alors:
II (DEUX) qui donne IIDE
IX (NEUF) qui donne IXNE
XI (ONZE) qui donne XION
XX (VINGT) qui donne XXVI
MI (MILLE UN) qui donne MIMI
MX (MILLE DIX) qui donne MIMI
Seul le nombre ONZE qui donne XION conduit au nom d'un fruit lu à l'envers: NOIX.
Un nombre et une ville:
Désignons par A B C D E le nombre cherché. Il peut encore s'écrire:
10 000 A + 1 000 B + 100 C + 10 D + E

S

et son inverse: 10 000 E + 1 000 D + 100 C + 10 B + A.
La différence entre l'inverse et le nombre est égale après simplification à:
9 999 (E-A) + 990 (D-B) (1)
Cette différence est un multiple de 99, donc aussi de 3 et de 11 soit de 33.
D'après l'énoncé, c'est un cube parfait, donc multiple de 33 , c'est-à-dire de 35 937 qui est d'ailleurs la seule possibilité pour la différence.
En divisant (1) par 99, on obtient: 101 (E-A) + 10 (D-B) = 363 (2).
On en déduit E-A = 3, puis D-B = 6
Seules possibilités pour le groupe E, A:

1 . . . 4
3 . . . 6
4 . . . 7
5 . . . 8
6 . . . 9

Seules possibilités pour le groupe B, D:

. 1 . 7 .
. 3 . 9 .

La seule association possible A, B, E, D telle que tous les chiffres soient différents et donnant le nom d'une ville est:
Le nom de la ville est BLOIS et le nombre 51 078.

5 1 0 7 8

Les poules du couvent couvent:
1. est; **2.** bus; **3.** fils; **4.** vis; **5.** lacs; **6.** tous; **7.** notions; **8.** as; **9.** rodez; **10.** convient; **11.** content.

PAGES 89 ET 88

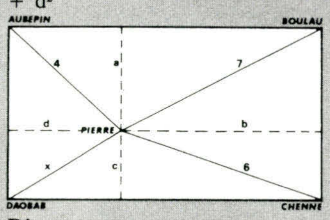
Championnat des jeux mathématiques et logiques
Autoréférence:
Deux solutions pour ce problème familier aux lecteurs de J&S.

Dans ce cadre, il y a 2 fois le chiffre 1 Dans ce cadre, il y a 3 fois le chiffre 2 Dans ce cadre, il y a 2 fois le chiffre 3 Dans ce cadre, il y a 1 fois le chiffre 4

ou

Dans ce cadre, il y a 3 fois le chiffre 1 Dans ce cadre, il y a 1 fois le chiffre 2 Dans ce cadre, il y a 3 fois le chiffre 3 Dans ce cadre, il y a 1 fois le chiffre 4

Exercice de marche:
Entre l'aller et le retour, les marcheurs ont évidemment eu autant de côtes que de descentes! Or, les vitesses choisies, 3 km/h et 6 km/h sont telles qu'un kilomètre parcouru à l'aller et un kilomètre parcouru au retour le sont au total en 20 min + 10 min, soit à la vitesse moyenne de 4 km/h, qui est la vitesse sur le plat.
La distance totale parcourue en deux heures est donc 8 000 m.
Double produit:
D'abord une solution facile à trouver, 36. Mais comment montrer qu'elle est unique? Travaillez selon le nombre de chiffres, et établissez les équations en nombres entiers dans chaque cas. Par exemple, avec trois chiffres a, b, c:
100 a + 10 b + c = 2abc soit
a (2bc - 100) = 10 b + c
bc est donc supérieur à 50, et de plus, c est pair.
Il reste à essayer les couples (9,6), (7,8), (8,8), (9,8).
Pour aucun d'entre eux, (2bc - 100) ne divise 10 b + c.
Il n'y a donc pas de solution comportant trois chiffres...
Généalogie:
Là encore, il faut simplifier le problème en éliminant rapidement les années à trois chiffres ou moins, et en remarquant que le fait que la somme des chiffres de l'année de la mort soit égale au siècle de la mort impose aux deux derniers chiffres d'avoir 10 pour somme.
D'autre part, une simple preuve par neuf implique que si l'année de naissance comprend les mêmes chiffres que celle de la mort, l'âge de la mort est un multiple de 9, et donc le produit des chiffres est un multiple de 9.
Très peu d'essais restent à faire, pour une seule solution: 1819 comme année de naissance (1891 pour la mort).
Perdu dans la forêt:
Ce problème est le seul qui demande une connaissance mathématique, et encore n'est-elle pas de nature à vous arrêter, puisqu'il ne s'agit de rien d'autre que du théorème de Pythagore!
Regardez bien le diagramme suivant: pour vous aider, nous avons introduit des inconnues auxiliaires a, b, c, d, et la véritable inconnue, x = PD. Une première application de Pythagore nous donne: $x^2 = c^2 + d^2$



D'autre part, on a :
$c^2 = 36 - b^2$
$d^2 = 16 - a^2$
$49 = a^2 + b^2$
Soit, en effectuant la somme, $x^2 + 49 = 52$
Pierre est à environ 1 732 m de Daobab.
Les triangles:
Ici, nous ne rentrerons pas dans

SOLUTIONS

les détails du calcul. Les conditions que doivent vérifier les trois côtés correspondent à ce qu'on appelle l'inégalité triangulaire: un côté n'est jamais plus grand que la somme des deux autres, ni plus petit que leur différence. Posez $a >= b >= c$, et la condition s'écrit: $a <= b + c$.
En ajoutant le fait que les côtés sont entiers, on trouve 82 502 triangles différents possibles.

PAGE 92

(Louis Thépault)
Le casse-tête du postier:
1. Le nombre de déchirures est indépendant de la façon dont on s'y prend. Chaque déchirure augmente d'une unité le nombre de morceaux. On part d'un seul morceau (la planche entière) à 800 morceaux (les 25×32 timbres). Il faudra donc 800-1 déchirures, soit 799.
Les mensonges de Monsieur Météo: Arrivée...
Supposons que le spécialiste de la 4ᵉ chaîne mente. La deuxième journée était donc un multiple de 4, pair et le jour précédent un jour impair. Ce jour précédent, le spécialiste de la 2ᵉ chaîne ne mentait donc pas. Or celui-ci et celui de la 4ᵉ chaîne ont annoncé le même temps: l'un ne peut donc mentir et l'autre dire la vérité.
On déduit donc que celui de la 4ᵉ a dit la vérité et que celui de la 5ᵉ a menti et qu'il est d'ailleurs le seul.
Le deuxième jour est donc multiple de 5 et le premier ni pair, ni multiple de 3.
Seules possibilités:

1ᵉʳ jour	2ᵉ jour
19	20
29	30

La première possibilité est à exclure. Si le 2ᵉ jour est un 20, celui de la 4ᵉ chaîne mentirait également ce qui n'est pas le cas.
Conclusion: je suis arrivé le 29. Seul Monsieur Météo de la 5ᵉ chaîne a menti et il a fait beau le 30.
Départ...
Lorsque le spécialiste de la 4ᵉ chaîne ment (jour pair) celui de la 2ᵉ ne mentait pas le jour précédent (jour impair). Si celui de la 4ᵉ a menti, celui de la 2ᵉ ne peut annoncer la même chose le jour précédent. Comme leurs déclarations sont identiques, c'est que le spécialiste de la 4ᵉ a dit vrai, ainsi que celui de la 2ᵉ.
En revanche, ceux des 3ᵉ et 5ᵉ ont menti. Je suis donc parti un jour multiple de 3 non multiple de 4 suivant un jour multiple de 3, mais non pair.
Seule possibilité: 10 suivant 9.
Je suis donc parti le 10 du mois, et il pleuvait.

PAGES 94 ET 95

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):
Les anagrammes croisées:



Les anagammes:
• EPHORES + O = OOSPHERE
+ I = EPHORIES
+ N = NEPHROSE
+ T = TROPHEES ou PROTHESE
• ORGELET + S = ORGELETS
+ A = RELOGEAT
+ T = GRELOTTE
+ I = REGOLITE
+ N = LOGERENT, GELERONT, ROTENGLE, RELOGENT
Du coq à l'âne:
• TOI, TOT, TUT, EUT, EUX
• COU, FOU, FEU, FEZ, NEZ
• ARA, ART, AIT, BIT, BOT, BOB, KOB
• BOSS, BOLS, BELS, BEES, BLES, CLES, CLEF, CHEF
• CAFE, CADE, CODE, CORE, BORE, BORA, BOXA, MOXA, MOKA
Les anaphrases:
• SOLITAIRE - ISOLERAIT
• REEDITANT - ATTEINDRE
• INTERNAT - TARENTIN
• RECEPTEUR - REPERCUTE
• SEMINAIRE - SEMAINIER
Jarnac!
La filière:
OTE, ROTE (TORE), LEROT, TOLERE, RECOLTE, CLOITREE, SECTORIEL
Les solitaires:
CIVAISME + L = VICESIMAL
LOGICIEL + N = LIGNICOLE
MENINGES + A = MAGNESIEN
CONCORDE + A = ACCORDEON
DEMARIEE + J = JEREMIADE
EMPEREUR + S = EMPRESURE
SANGUINE + E = ANGINEUSE
LAVARETS + U = SALVATEUR
Les cousins:
• RABABS, RABAIS, RABANS, RABATS
• PHOBIQUE, PHONIQUE
• SALVES, SILVES, SYLVES
• BOULETTE, GOULETTE, HOULETTE, POULETTE, ROULETTE
• AIGUE, ALGUE, ARGUE
• BRULANTE, BRUNANTE, BRUYANTE
• BITTER, BOTTER, BUTTER
• CRESOL, CRESYL
• COUSSIN, ROUSSIN, POUSSIN
• ELUVIAL, FLUVIAL, PLUVIAL
Mini-tirages:
VERSO, ULEMA, DOUAR, AMICT, AUSSI, GRANA, ASRAM, ARÇON, TICAL, CAHOT

PAGES 98 ET 99

Echecs:
1. 1. f4!, Rb4 (arrivé en f8 le pion menaçait de se transformer en Dame et de faire ainsi échec au Roi noir, d'où la nécessité de rattraper le fugitif) 2. h4!, d5 (inutile d'essayer d'arrêter h4, il est trop loin. Avec leur poussée les noirs menacent eux-mêmes de faire Dame avec échec) 3. f5! (de nouveau la menace de faire Dame et échec) Rc5; 4. h5, d4; 5. f6!, Rd6; 6. h6, d3 (les noirs gagneraient-ils la course?) 7. f7, Re7; 8. h7, d2; 9. f8=D+! (non!) R×f8; 10. h8=D+ et la Dame blanche capturera les deux pions.
(Etude de Grigoriev)
2. 1. ...f4!; 2. g×f4+ (ou 2. b6, Rd6!, ou encore 2. a5, Rd6! et là encore les pions liés se font bloquer) Rd6!; 3. a5, g3; 4. a6, Rc7; 5. Re2, d3+!; 6. R×d3, g2 et le pion est promu.
(Partie Stoltz-Nimzowitsch, 1928)
3. 1. f4!, Rg7; 2. h3! (conservant l'opposition des Rois tout en se gardant le coup h3-h4 en réserve) Rh7 (ou 2. ...Rf7; 3. Rh6, Rf6; 4. h4!, Rf7; 5. Rh7, Rf6; 6. Rg8, Re7; 7. Rg7, etc.) 3. Rf6, h4 (dernière tentative car 3. ...Rh6 se heurte à 4. h4!, Rh7; 5. Rf7, Rh6; 6. Rg8! et les noirs n'ont plus que le coup catastrophique 6. ...g5); 4. g×h4, Rh6; 5. Rf7, Rh7 (ou 5. ...Rh5; 6. Rg7, R×h4; 7. R×g6 puis 8. R×f5); 6. h5!, g×h5; 7. Rf6 et la victoire est aisée.
(Partie Hort-Byrne, 1978)
4. 1. f5! (menaçant 2. e6!, f×e6; 3. f×g6) e6 (seule parade); 2. f×g6, f×g6; 3. f4!, Rb8; 4. f5! (deuxième break) e×f5; 5. e6, Rc8; 6. e7, assurant la venue d'une Dame blanche.
(Etude de Horwitz et Kling)
5. 1. g3+!, f×g3+ (après 1. ...Rg5; 2. g×f4+, e×f4; 3. Rg2, les noirs ne pourraient empêcher l'arrivée du Roi blanc en g4: si 3. ...Rh4?; 4. e5!, d×e5; 5. d6!, c×d6; 6. c7; d'autre part 1. ...Rg5; 2. g×f4+, R×f4 amène une situation similaire à celle de la suite du texte) 2. Rg2, Rh5; 3. R×g3, Rg5; 4. f4+!, e×f4+; 5. Rf3, Rg6; 6. R×f4 (6. e5! gagne encore plus vite) Rf6; 7. e5+, d×e5+; 8.Re4, Re7; 9. R×e5, Rd8; 10. d6, Rc8 (10. ...c×d6; 11. R×d6, Rc8; 12. c7, Rb7; 13. Rd7 etc.) 11. d×c7, R×c7; 12. Re6, Rc8; 13. c7!, R×c7; 14. Re7, Rc8; 15. Rd6, Rb7; 16. Rd7, Rb8; 17. Rc6, Ra7; 18. Rc7, Ra8; 19. R×b6, Rb8; 20. Ra6, Ra8; 21. b6, Rb8; 22. b7! et les blancs gagnent.
(Etude de Chernev)
6. 1. h5! (classique. Ce seul pion tient en respect les deux en face: g7 et h6) Rb7; 2. Rf1, Rc8; 3. Re2, Rd7; 4. Rd3, Rc8; 5. Rc4, Rb7; 6. Rb4, Ra6; 7. Ra4, Rb7; 8. Ra5, Rb8; 9. Ra6, e5 (ou 9. ...Rc8; 10. Ra7! et le pion b va passer, ou encore 9. ...f5; 10. f4! et, comme dans la suite du texte, les pions sont paralysés) 10. g4!, e4; 11. b7 et les noirs ont un choix cruel: 11. ...Rc7; 12. Ra7 et le pion fait Dame, ou donner en pâture les pions de l'aile-Roi.
(Partie Spassky-Yanofsky, 1967)
7. 1. ...f4! (et non 1. ...h4? comme dans la partie Weinstein-Rohde où le dernier nommé perdit après 2. g×h4, g×h4; 3. Rd4 car ses pions vont être croqués par le Roi blanc) 2. g×f4 (les Noirs menaçaient 2. ...f3!!; 3. g×f3, h4!) g×f4; 3. Rd4, e3!!; 4. f×e3 (si 4. Rd3, f3!!; 5. g×f3, h4!) f3!!; 5. g×f3, h4! et le pion passe.
8. 1. ...g5!; 2. Re3 (ou 2. h×g6, f×g6 et les noirs se créent la possibilité d'un pion passé éloigné par 3. ...h5, gage certain de victoire) f5!; 3. g×f5 (ou 3. Rd3, f4!) e×f5; 4. Rd3, f4! et le Roi blanc doit reculer, laissant en prise le pion d4.
(Partie Balogh-Ortel, 1973)
9. 1. f5+!! (sur 1. Rf1 ou 1. Rf2 les noirs jouent 1. ...g×f4 et le Roi noir pourra capturer le pion d4, assurant la promotion du pion c4 ou du pion e4. Vous pouvez vérifier) R×f5; 2. Rf1!! (le "normal" 2. Rf2 se heurtait à 2. ...g4!; 3. h×g4+, R×g4; 4. Re2, c3!; 5. Rd1, Rf3; 6. d5, R×e3; 7. d6, Rf2!; 8. d7, e3; 9. d8=D e2+ et chaque camp aura une Dame) c3 (sur 2. ...g4; 3. h×g4+, R×g4 les blancs ont maintenant 4. Rf2!, c3; 5. Re2, c2; 6. Rd2, Rf3; 7. d5, c1=D+; 8. R×c1, R×e3; 9. d6 et gain blanc car le pion e3 ne fera pas échec au Roi blanc au cours de sa poussée) 3. Re1!!, g4; 4. h×g4+, R×g4; 5. Re2!! et les noirs sont en zugzwang: 5. ...c2; 6. Rd2, Rf3; 7. d5 et l'on retrouve la note précédente.
(Etude de Tchekhover)
10. 1. c5!! (cela semble incroyable, mais il faut procéder à une sorte de "gambit" en finale de pions! Les noirs doivent être empêchés d'avoir le temps de jouer 1. ...Rc8) b×c5 (ou 1. ...d×c5; 2. d6!, c×d6; 3. R×d6 suivi par 4. Rc6 et la "cueillette" des pions noirs) 2. Rb5, Rd7; 3. a4! (précision importante. La contre-attaque c7-c6 ne peut être tolérée) Rc8 (ou 3. ...c6+; 4. d×c6+, Rc7; 5. b3! et zugzwang) 4. R×a5, Rb7; 5. Rb5, Ra7; 6. Rc6, Rb8; 7. a5, Rc8; 8. a6, Rb8; 9. a7+!, R×a7; 10. R×c7 etc.
(Etude de Davidson)
11. 1. f6!! (explication: sur 1. a4?, Rg3!; 2. a5, h5; 3. a6, h4; 4. a7, h3; 5. a8=D les noirs font mat par h3-h2, et sur 1. R×g2, Rg5; 2. a4, b×a3; 3. b×a3, Rf6; 4. a4, Re7; 5. a5, Rd8; 6. a6, Rc8; 7. a7 le Roi noir arrive juste à temps en b7. Le coup génial 1. f6!! va servir

à faire occuper la case f6 par un pion noir, de telle sorte que le Roi noir doive faire un détour pour arriver en b7, détour qui lui coûte un temps capital. Regardons) 1. ...g×f6; 2. R×g2, Rg5; 3. a4, b×a3, 4. b×a3, Rf5; 5. a4, Re5; 6. d6!! (et non 6. a5?, R×d5! et le Roi noir aurait trouvé un chemin adéquat vers le pion a) c×d6; 7. c6!! (la pointe) d×c6 (occupant la case c6, voie d'accès à b7); 8. a5! et le Roi noir ne peut que le regarder filer.
(Etude de Troitsky)
12. 1. a6! (avec sang-froid) f1=D; 2. a7, Da1 (la menace 3. a8=D mat ne pouvait être parée avec 2. ...Rg8 à cause de 3. a8=D+, Rf7; 4. Db7+, R×f6 -4. ...Re8; 5. De7 mat- 5. Dg7+!, Rf5; 6. Df8+! puis 7. D×f1) 3. f7, Da3 (forcé) 4. d6! (menaçant f8=D mat) Df3; 5. d5! (interception décisive. La Dame noire ne peut être au four et au moulin!) D×f7; 6. a8=D+, Dg8; 7. Da1+! (la pointe) Dg7+; 8. D×g7 mat.
(Etude de Sackmann)

PAGES 100 ET 101

Scrabble:

Le coin du stratège:

Le coup le plus cher est TRIMAS(S)IEZ, O1, 61; ensuite, on peut envisager REBONDIR, 8A, 43.
Mais ces deux coups présentent le grave inconvénient de conserver le Q, qui reste alors implaçable jusqu'à la fin de la partie. Il existe en revanche un coup astucieux qui permet de placer le Q au coup suivant: TRIPLAIT, F5, 29; on se donne alors la certitude de pouvoir jouer ensuite QUI, G7, 48. En effet, l'adversaire n'a aucun coup possible pour bloquer cette place. De plus, en jouant TRIPLAIT, on conserve le dernier I et le dernier E du jeu: les lettres restantes permettent qu'on soit le seul à pouvoir encore jouer par la suite FRIMASSIEZ ou BRIMASSIEZ en O1, ou REBONDIR en 8A.

Pentascrabble:

1. POSTULER, en 5D, pour 90 points
2. REMORDS, en 3G, pour 82 points
3. VISIERES, en 6C, pour 83 points
4. DIAPASON, en L3, pour 85 points
5. VOCIFERA, en C6, pour 86 points

Les Benjamins:

• avec MOULAGE, on peut faire: REMMOULAGE, SURMOULAGE
• avec MULES, on peut faire: FORMULES, GEMMULES, PLUMULES, STIMULES
• avec ANGLE, on peut faire: ETRANGLE, TRIANGLE
• avec TERNITES, on peut faire: FRATERNITES

PAGES 102 ET 103

Dames:

1. 1. ...(24-29); 2. 33×24A (20×29); 3. 34×23 (25×34); 4. 40×29 (17-22); 5. 28×17 (19×39); 6. 45-40 (11×22); 7. 21-16 (22-28); 8. 26-21 (28-33) (N+)
A: 2. 34×23 (25×34); 3. 40×29 (17-22); 4. 28×17 (19×46) (N+)
Sardini-Valnéris, 1re ronde.
2. 1. ...(22-28); 2. 33×31 (26×48); 3. 39-34 (48×30); 4. 25×34 (24-29); 5. 34×23 (19×37) (N+)
Piconese-Valnéris, 3e ronde.
3. 1. ...(12-17); 2. 27-21ABC (18×27); 3. 21×12 (24-30); 4. 32×21 (26×8); 5. 35×24 (19×30) (N+1)
A: 2. 28-23 (17×28); 3. 23×12 (25-30); 4. 32×23 (19×28); 5. 33×22 (24×31); 6. 35×24 (20×29); 7. 27×36) (11-17); 8. 22×11 (16×18) (N+)
B: 2. 37-31 (26×37); 3. 32×41 (17-21); 4. 38-32 (18-23); 5. 29×18 (24-30); 6. 35×24 (20×38); 7. 32×43 21×12 (N+)
C: 2. 40-34 (18-23); 3. 29×18 (24-30); 4. 35×24 (20×49) (N+)
Nicault-Valnéris, 9e ronde.
4. 1. ...(26-31); 2. 37×26 (19-23); 3. 28×8 (17×50); 4. 26×6 (3×12); 5. 6-1 (20-24); 6. 29×20 (50-45); 7. 1-6 (47×15) (N+)
Nicault-Van der Zee, 7e ronde.
5. 1. 33-28 (23-29); 2. 28-23 (10-14); 3. 23×34 (B+1)
Van der Zee-Zeba, 3e ronde.
6. 1. ...(27-32); 2. 38×27 (22×31); 3. 26×37 (14-19); 4. 24×22 (17×48) (N+)
Delhom-Zeba, 6e ronde.
7. 1. 26-21 (27×16); 2. 31-27 (22×31); 3. 33×24 (20×40); 4. 36×27 (11-17); 5. 45×34 (B+1)
Chvarzman-Klayton, 6e ronde.
8. 1. ...(17-22)! et les blancs abandonnèrent car suivait: 2. 32×21A (12-17); 3. 21×23 (1-7); 4. 28×17 (19×50) (N+)
A: 2. 28×17 (11×22); 3. 32×21 (12-17); 4. 21×23 (19×50) (N+)
Piconese-Chvarzman, 7e ronde.
9. 1. 34-30 (25×43); 2. 32-28 (43×32); 3. 28×17 (12×21); 4. 23×1 (20-25); **5.** 37×28 (13-18); **6.** 1×23 (14-19) **7.** 23×14 (10-30) **8.** 40-35 (B+).
Klarenbeck-Delhom, 7e ronde.
10. 1. ...(22-28); 2. 31×33 (18-22); 3. 29×27 (20×49) (N+)
Nicault-Klareenbeek, 1re ronde.
11. 1. 26-21 (17×26); 2. 28×8 (2×13); 3. 36-31 (26×28); **A:** 2. ... (3×12); **3.** 36-31 (26-28); 4. 33×15 (B+) 4. 33×22 (18×27); 5. 38-32 (27×38); 6. 39-33 (38×29); 7. 34×5 (B+)
Nicault-Camara, 3e ronde.
12. 1. ...(17×6)!A; 2. 32-27 (23×21); 3. 26×8 (7-12!); 4. 8×17 (18-22!); 5. 17×28 (19-23); 6. 28×19 (24×13); 7. 31-27B (13-18); 8. 27-21 (6-11); 9. 34-29 (30-34); 10. 39×30 (35×33); 11. 40-34 (33-38) (N+) par passage à dame.
A: 1. ...(7×16); 2. 31-27 (24-29); 3. 27-21! (16×38); 4. 39-33! (23×32); 5. 39×11 (30×39); 6. 44×42 (35×44); 7. 50×39 (25-30); 8. 11-07 (12×1); 9. 26-21 (B+) par triple opposition.
B: 7. 34-29 (30-34); 8. 39×30 (35×33) (N+) par passage à dame du pion 33.
Klayton-Delhom, 10e ronde.

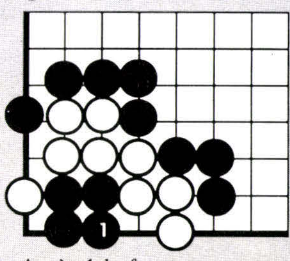
PAGES 104 ET 105

Bridge :

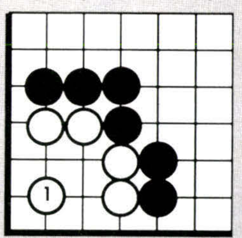
1. PASSE. Pas d'autre enchère possible compte tenu des points et surtout pas 2♣.
2. 4♥
3. 2♦ Application directe des principes des réponses aux interventions de un à la couleur que nous avons développés dans ce numéro.
4. 2♥ Même remarque que cidessus.
5. 2♦ Enchère offensive, malgré les 4 points et quatre cartes à ♦.
6. 1♠ On aurait pu faire l'enchère de 2♠, mais il faut éviter de faire un jump au premier tour avec un bicolore.
7. Le contrat n'est en danger que si les atouts sont mal répartis. Prenez le retour atout de l'As, jouez petit ♥ pour l'As et coupez un ♦ en main. Tirez le Roi de ♥ et ♥ coupé au mort d'où l'on rejoue ♦ coupé en main. On tire le Roi d'atout constatant éventuellement le mauvais partage. Il ne reste plus qu'à tirer le Roi de ♥, et remettez l'adversaire en main à l'atout en espérant qu'il possède le Roi de ♣ et que l'on a complètement éliminé les autres couleurs.
8. Les enchères montrent six cartes à ♦ en Ouest et probablement 6♥ en Est ; vous ne pouvez pas couper les ♦ car vous serez en surcoupe. Prenez l'entame ♥ avec l'As et rejouez ♥. Quand vous reprendrez la main, jouez un troisième tour de ♥ ; si Ouest coupe, vous effacerez un ♦, s'il défausse, on coupe au mort.
9. Seule une mauvaise distribution des atouts peut nous gêner ; prenez l'entame du Roi de ♥ avec l'As et coupez un ♥, tirez Roi de ♠ et As ♠ ; il suffit alors de couper les ♥ du mort pour réaliser dix levées, même avec quatre atouts en Est (situation probable d'après les enchères).
10. Prenez l'entame en main, coupez un ♥, jouez petit ♣ pour le valet ; à chaque rentrée au mort, il faut couper des ♥, ce qui permet de faire quatre atouts, 2♦, 1♥ et 1♣.
11. Il faut entamer l'As ou le Roi de ♣ pour voir le mort et décider de la meilleure contre-attaque. Nous avons vu qu'à la couleur avec As sec, il fallait entamer du Roi puis jouer l'As pour faire comprendre au partenaire que l'on coupe. Ici l'As ou le Roi semble indifférent, aussi pouvez-vous adopter avec votre partenaire une convention bien pratique : si vous désirez avoir la parité de la couleur, entamez du roi ; si vous voulez une indication préférentielle de la contre-attaque, entamez de l'As. Ici l'entame de l'As de ♣ semble idéale.
12. L'entame à ♥ semble la meilleure, classiquement il faut entamer de l'As. Retenez ici une convention d'entame moderne facile à mémoriser et souvent utile : l'entame du Roi à SA, une couleur quatrième solide commandée par trois honneurs Roi, Dame, Valet, Roi, Dame, 10, As, Roi, Valet, l'entame de l'As montrant donc une couleur cinquième.

PAGES 106 ET 107

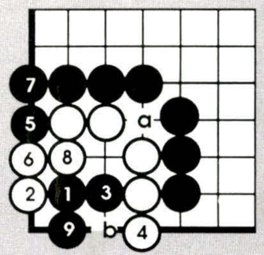
Le go:



1: Après 1 la forme est morte; si le blanc peut jouer en 1, il y a *Ko*.



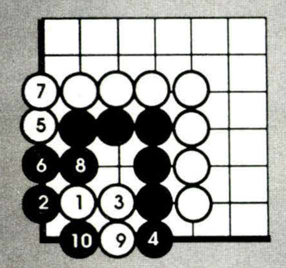
2: Le point vital évident est en 1. Si le noir y joue, blanc est mort.



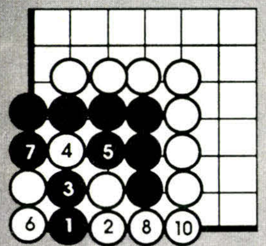
3: La séquence est relativement

SOLUTIONS

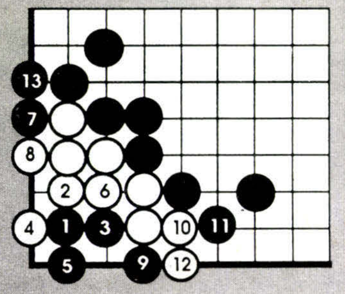
simple. Après 9 si le blanc joue **a**, noir **b** tue et réciproquement (les deux points sont *Miai*).



4: 1 est le point vital et 2 la meilleure défense, le *Ko* est inévitable. Attention! Si le blanc joue 9 en 10, noir joue 10 et il y a *Seki* (comparez avec le problème précédent).



5: 9 en 3, 11 en 1.
Le blanc a mal attaqué le coin, et noir trouve une défense aussi surprenante qu'efficace. Après 7 le blanc ne peut plus rien et le noir recapture 4, les pierres de coin faisant ainsi apparaître deux yeux comme par enchantement. Un joli problème. (Si blanc 2 en 3, noir 2 et il y a *Seki*).



6: Il peut obtenir un *Ko* (à gagner deux fois, ou *Yose Ko*) en attaquant au point vital; 5 et 7 sont essentiels.

PAGE 108

Tarot :

1.
Par son entame, Nord dénie un honneur à ♦. Votre cavalier l'incitera au retour dans la couleur et le 4 de ♦ ne laissera alors subsister aucune ambiguïté. Les points à ♦ d'Est sont en posture favorable. La route est tracée.

2.
Vos tarots ne peuvent valoriser le jeu défensif que si Est coupe ♥. Vous anticipez donc la parité en jouant le 9 de ♥. Quoi qu'il arrive, cette indication est gratuite et peut constituer l'amorce d'une situation d'uppercut efficace.

3.
Votre mariage est en mauvaise santé. Une feinte peut amuser la galerie. Jouez la dame de ♠, puis votre 7. Que Ouest s'excuse ou coupe maître au 3e tour, vous lui aurez posé un problème. N'est-ce pas le but du jeu ?

4.
Marquer la parité serait imprudent. Jouez sagement le 2, puis le 8 de ♣. La surcoupe du 14 au 3e tour sera synonyme de feu rouge. Ouest assurera alors votre protection.

5.
Votre main d'atouts doit être préservée. Jouez le 5 ♦. L'absence de signalisation du doubleton est l'indice du désintérêt de la couleur jouée. Vos partenaires sauront en tenir compte.

6.
Si vous montrez la parité, vous risquez de vous trouver dans le collimateur d'Ouest. Jouez le 7 de ♥. Il sera sans méfiance. Faites-vous plaisir et offrez-vous la satisfaction de réaliser votre 12 d'atout « à la volée ». La défense comprendra que la continuation de la couleur est sans objet.

7.
Vous êtes dans une mauvaise position et le retour ♣ de votre part est sans fondement. Vous jouez le 6 de ♠ et attendez patiemment que Nord prenne la main pour jouer ♣.

8.
Il est présomptueux de chercher à sauver deux honneurs simultanément. Garantissez d'abord la sécurité du roi de Nord. Jouez le 10 de ♣. Il sera toujours temps ultérieurement d'engager les autres pièces.

PAGE 109

Backgammon:

1. Le 6 se joue évidemment N12B7. Avec le 1, il est important de jouer B6B5, à la fois pour faire B5, case vitale, et pour mettre en action les pions empilés inutilement en B6.
2. La seule différence avec l'exercice n°1 réside dans le dédoublement des pions arrière noirs; c'est cependant suffisant pour dissuader de jouer B6B5, en raison du double shot direct; on joue donc N12B7-N1N2
3. Ici non plus, on ne peut pas exposer un pion en B5, en raison du dédoublement des pions arrière blancs; il faut jouer N12B7-N3N4 (mieux que N1N2, car N4 contrôle mieux le jan intérieur noir).
4. Le 5 ne peut se jouer que N12B8. Quant au 1, il est préférable de le jouer B6B5 plutôt que B8B7, car B5 est une case plus importante. De plus, un blot en B7 aurait 16 chances sur 36 d'être frappé, contre 14 pour un blot en B5.
5. Blanc doit mettre un pion à l'abri avec N10N2, et jouer B6B5 pour le 1; en effet, s'il ne met pas maintenant un blot en B5, il aura beaucoup de mal, vu sa structure, à construire rapidement cette case.
6. Beaucoup d'options sont envisageables:
- B7B5-B6B5 fait B5, mais au détriment de la bonne case B7, et laisse un shot direct en 6 et un indirect en 10.
N12B11 semble raisonnable, mais quid du 1?
N1N2 est envisageable, mais n'apporte pas grand-chose.
Beaucoup joueraient instinctivement B6B5; mais ici ce risque est inutile: pourquoi exposer un pion, alors qu'en jouant B8B7 tranquillement, on se donne un total de 4 constructeurs pour B5, et 3 pour B4?
7. Cet exercice est plus difficile que les précédents: pour se donner une chance, il semble à peu près obligatoire de jouer le 6 N12B7; on peut le faire dans la mesure où on tient toujours N1 (on ne risque pas d'être attaqué dans le jan intérieur); cette case B7 est critique pour Blanc; de plus, N5 est, elle aussi, critique pour Noir, et il ne peut la faire et frapper en B7 qu'avec 3-3.
Il faut cependant aller encore plus loin, et jouer le 3 N12B10; on risque un double shot avec 6-4 et 6-3 (avec 3-3, Noir préférerait frapper en B7 et faire N5), mais un constructeur de plus pour B7, et B4 vaut qu'on prenne ce risque.

PAGE 110

Othello:

1. Le meilleur coup est B8 qui, suivi de B7/A8/Passe/B6, donne un score de 56 à 8 pour Noir qui joue 3 des 4 derniers coups.
- A8 ne gagne que 55 à 9 après Passe/B8/B7/B6
- B7 et B6 sont moins bons: Noir ne joue que 2 des 4 derniers coups.
2. 1: G1!, suivi de la meilleure suite H1/H2/H3/G2/Passe/A8/Passe/A1, donne la victoire à Noir 45 à 19.
- Si 1: H2, 2: H3 et après G1/G2/A1/H1/A8, Noir ne gagne que 40 à 24.
- Si 1: H3, 2: H2 retourne E5 et si 1: G2, 2: G1 retourne D4.
Dans ces deux cas, Blanc peut jouer 4: A1 conservant les bords Ouest et Nord (c'est donc moins bon pour Noir).

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02
Télex : 641 866 F code Excel
Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur général : Paul Dupuy
Directeur adjoint : Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier : Jacques Béhar
Directeur commercial publicité : Ollivier Heuzé

Rédaction
Rédacteur en chef : Alain Ledoux
assisté de : Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction : Marie-Colette Lucas
Direction artistique : Francis Piault
Secrétariat : Valérie Asselin
Photos : Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins : Claude Lacroix, Jean-Louis Boussange, Alain Meyer
Correspondant à Londres : Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Direction marketing et développement : Roger Goldberger
Abonnements et anciens numéros : Susan Tromeur
Ventes au numéro : Bernard Héraud
Relations extérieures : Michèle Hilling
assistée d'Anita Ljung

Publicité
Marie-Christine Seznec
Marie-Christine Bunelle
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02



Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F : durée : 99 ans.
Principaux associés : Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication : Jacques Dupuy.
Dépôt légal n° 1248.
Imprimé en France par Technigraphic.
N° de commission paritaire : 62675.
Photocomposition et Photogravure : Dawant